完全必勝法！
必殺ウラ技特集!!
ファミコン探偵団
秘伝2の巻
超人気の
人気ディスクを
徹底解剖!!
大特集 ゼルダの伝説
特別ふろく完全地上マップ
最新ソフト情報
影の伝説
★ドレミファミランド
★ファミコンバカ一代
★最新ソフト情報
怪獣村
忍者ゲームが大集合だぞ!!
じゃじゃ丸くんから
忍者くんまでいっぱい！

ゼルダの伝説完全地上攻略マップ

ハイラル地方が、ひと目でわかる地上完全マップだ。ゲームをする時とこの本を読む時は、いつもそばに置いておこう！

ゼルダの伝説完全地上攻略マップ

キミが見つけた秘密の入口や、アイテムのある場所などを書きこめる白地図だぞ！
細めにメモをしながらゲームを進めよう。

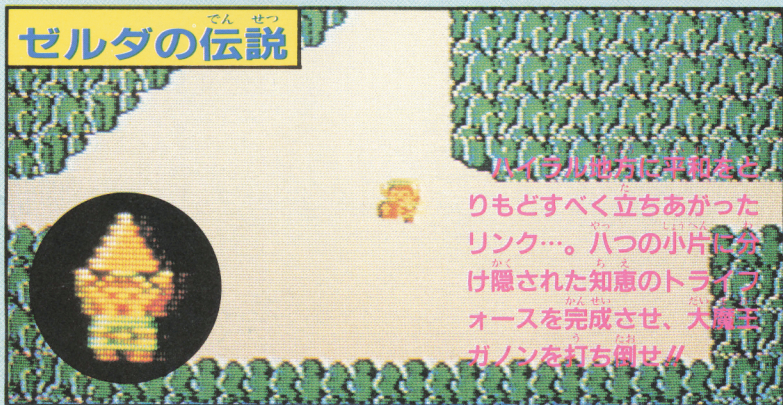
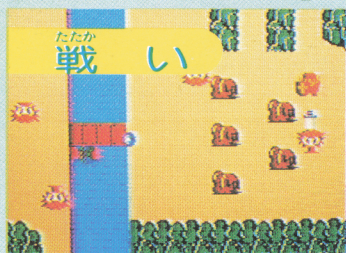
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
8																	8
7																	7
6																	6
5																	5
4																	4
3																	3
2																	2
1																	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	

完全必勝法！
必殺ウラ技特集!!
ファミコン探偵団
秘伝2の巻
超人気の
人気ディスクを
徹底解剖!!
大特集
ゼルダの伝説
特別ふろく完全地上マップ
最新ソフト情報
影の伝説
★ドレミファミランド
★ファミコンバカ一代
★最新ソフト情報
怪獣村
忍者ゲームが大集合だぞ!!
じゃじゃ丸くんから
忍者くんまでいっぱい！

ディスクシステム
第1弾!!

ゼルダの伝説

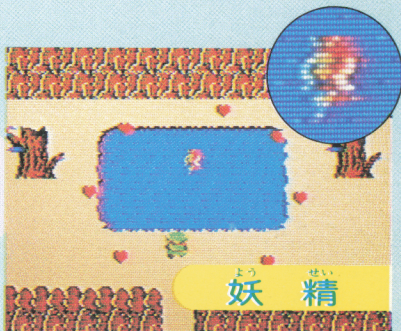
©任天堂

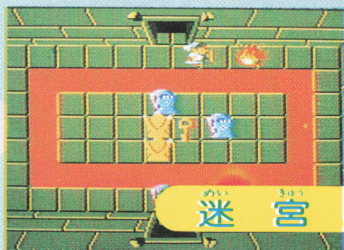
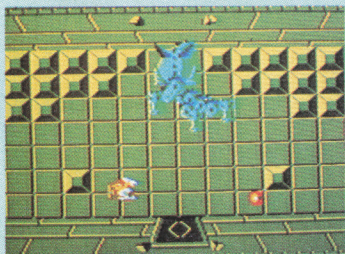
ゼルダの伝説

地上での戦いはゲームの基本だ！

ハイラル地方は256画面にもおよぶ広大な地域だ。
おそろしい敵が続々登場してリンクの行く手を阻むぞ。
とにかく地上での戦いを勝ちぬくことが攻略の第一歩だ。

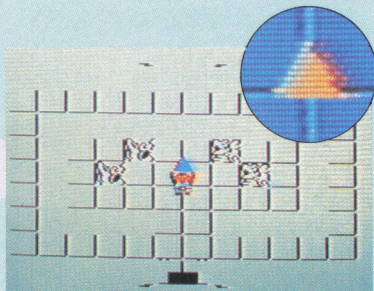
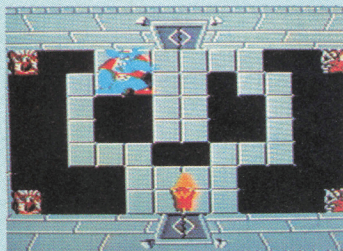
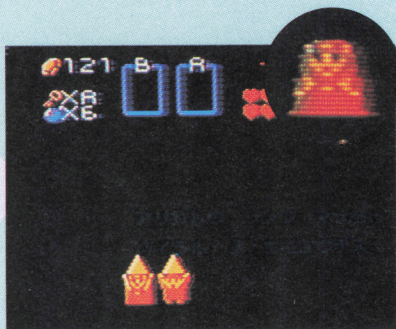
森や砂漠、海岸、山岳地帯などから構成されるハイラル地方には、数々の謎が秘められている。地上をくまなく歩きまわり、ハイラルの秘密を解き明かそう。

隠された迷宮の入口を捜し出せ！

ルピーを集めて商人のところに行けば、いろいろアイテムを売ってくれる。
戦いに必要なものを買い集めよう！

泉に住む妖精。戦いで減ったリンクのＬＩＦＥ（生命）を、いっぱいに満たしてくれる。他に敵をやっつけると現れる妖精もいて、ハート三つ分のＬＩＦＥをくれるぞ。

地上のどこかに隠された八つの地下迷宮の入口を捜しだし、トライフォース（黄金の三角形）の小片を集めなければガノンは倒せない。地下での戦いはキビシイぞ。

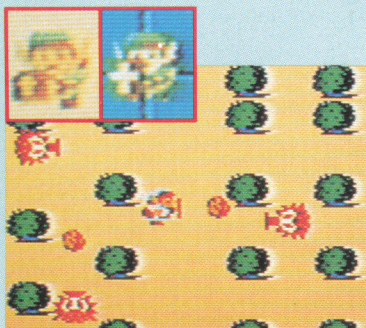
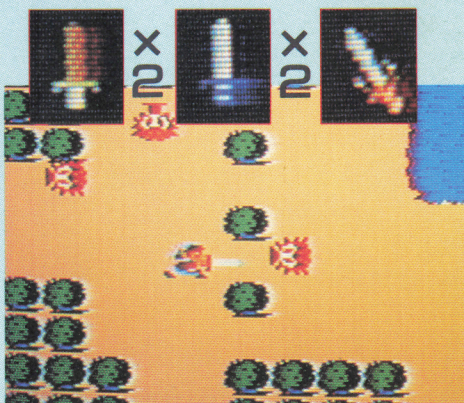
地下迷宮は、たくさんの部屋にわかれていて、手強い怪物や怖ろしい罠がいっぱいだ。
ここにはトライフォースの小片の他に、様々な宝物も隠されている。見つけ出そう！

ガノンを倒し、ゼルダ姫を救い出せ！

トライフォースの小片が隠された部屋へ行くには迷宮のボス怪物をやっつけなければならない。強敵だが弱点は必ずあるはずだ。

これがゼルダ姫によって、分け隠された知恵のトライフォースの小片だ。八つ集めないと、ガノンのいるデスマウンテンへはのりこめないぞ。

出たっ！　悪の元凶、大魔王ガノンだ。姿を消して攻撃してくるが、リンクの剣が命中すると一瞬だけ現れる。倒すにはあるアイテムが必要だ。

みごとガノンを倒してゼルダ姫を助け出そう。
リンクに感謝の言葉をなげかけてくれるぞ。
こうしてハイラルに平和な日々が、訪れたのであった…。

数々の宝物の効果とつかいみち

●武　器

ソード

リンクの最も代表的な武器がこのソード（剣）だ。

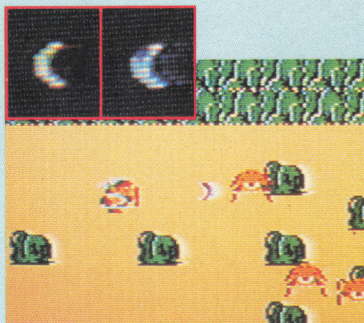
木のソード、ホワイトソード、マジカルソードの三種類あって威力が倍、倍と増していく。

シールド

敵の攻撃を受けとめる盾だ。リンクが、はじめからもっている小さなシールドの他に、マジックシールドという大きな盾があり、防御力も増す。これは商人から買える。

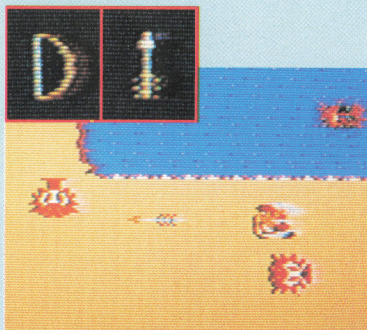
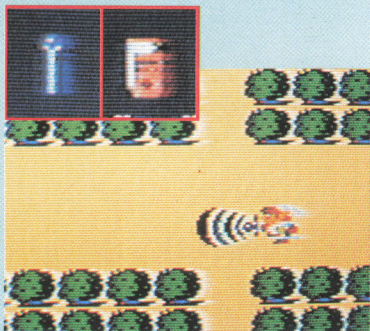
敵の体あたりや、落石など盾では防げない攻撃もあるから注意。

ブーメラン

木のブーメランとマジカルブーメランの二種類あり、敵に命中させると少しの間、動きをとめることができる。マジカルブーメランは木のものより速く、遠くに飛ばせる。

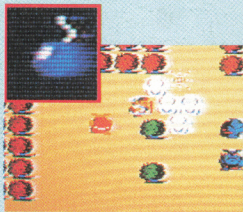
ブーメランが通用しない敵もいるから気をつけよう。

弓と矢

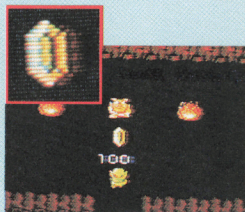
弓と矢の二つがそろって、はじめて使うことができるアイテムだ。

矢を一本放つごとにルピーの数が減り、ルピーがなくなれば使えなくなってしまうぞ。矢は木の矢と銀の矢の二つの種類がある。これでしか倒せない敵もいるから注意しろ。

マジカルロッド
バイブル

マジカルロッドをもつとウィズローブ（P15参照）と同じ呪文攻撃ができるようになる。さらにバイブルをとると炎の呪文攻撃ができるという力強い武器だ。

●敵をやっつけると出るもの

バクダン

爆風で敵をやっつける他に岩山や迷宮の壁などに穴を開けられる。最高8個までもてる。

ルピー

ハイラルでの通貨でこれを集めると商人から物を買ったりできる。たくさん集めよう。

マジカルクロック

取るとリンクの体が点滅し、画面上のすべての敵の動きをとめることができる。

●LIFEに関係するもの

ハート

ＬＩＦＥはハートで表示されていて、ダメージをうけると白くなっていく。敵をやっつけたりして出たハートをとると、ハート一つぶんＬＩＦＥが回復する。ハートの器をとるとＬＩＦＥのハートの数が一つ増える。つまり生命力が増すわけだ。

指輪をとるとリンクの体の色がかわるぞ。

リング

指輪。ブルーリングとレッドリングがあり、ブルーリングは敵からうけるダメージを½に、レッドリングは¼にしてくれる。ブルーの方は地上のどこかで商人が売ってくれる。

かなりルピーをとられるが、これを持っていると戦いがらくだゾ。

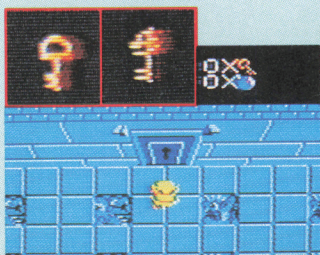
手紙と命の水

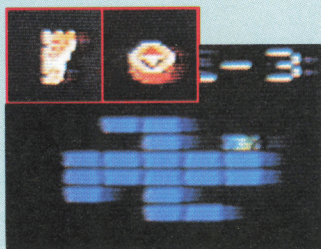
地上のある場所で、おじいさんが何かをくれるはずだ。これを、おばあさんに見せると、命の水を売ってくれる。リンクのＬＩＦＥのハートをすべて赤くしてくれる大切な薬だ。赤い水は一度使うと青の水になり、青の水は使うとなくなってしまう。大事に使おう。

●迷宮内で役にたつもの

キー(鍵)

迷宮内で鍵のかかった扉を開ける時に使う。商人が売っているのもあるが迷宮内で手に入るから買う必要はない。

マジカルキーは何度でも使える便利なキーだ。

マップとコンパス

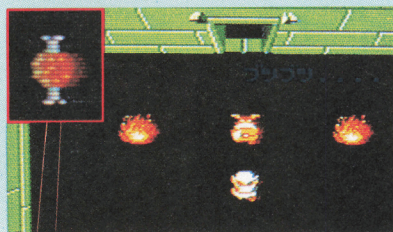
迷宮内をあてもなくさ迷うのはつらい。そんな時に便利なのがマップとコンパスだ。マップは迷宮の全体の形を知ることができ、トライフォースの位置はコンパスでわかる。

●謎にみちた不思議のアイテム

ロウソク

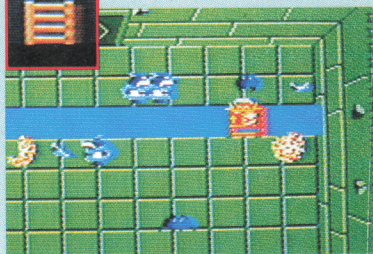
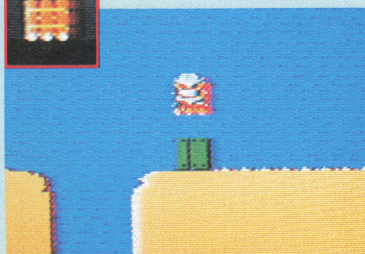
迷宮の暗い部屋を明るくしたり地上の木を燃やしたりできる。

青いローソクは１画面で１回、赤いローソクは何回でも使える。

敵のエサ

エサを置くと敵が集まってきてその間にやっつけられる。また迷宮内でこれを使わないといけない場合もあるぞ。

はしご

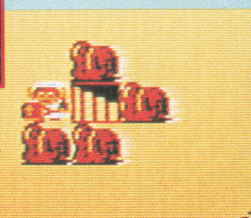
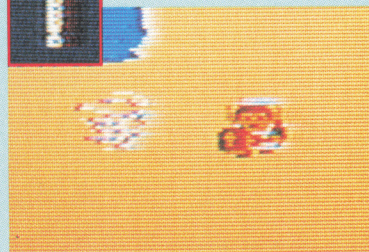
リンク自身と同じ幅の穴や川などを渡る時に必要なアイテムだ。

はしごを持っていないために、遠まわりしなければならなかったり、行けない場所も出てくるから、必ず見つけだして取っておこう。

いかだ

はしけと呼ばれる場所に行くと、海や湖にいかだを浮かべて渡っていくことができる。その先はゲーム進行のうえで重要な場所であることが多い。これも必ず手に入れておかなければならないアイテムの一つだ。

パワーブレスレット

これを持っているとリンクの力が強くなり、岩も動かせるようになる。

ただし岩には動かせないものも多いので注意。動かせる岩には何か秘密が隠されているはずだ。

笛

その聖なる音によってリンクの進む道を切り拓くともいわれる。宝物の中でも最も謎にみちたアイテムだ。

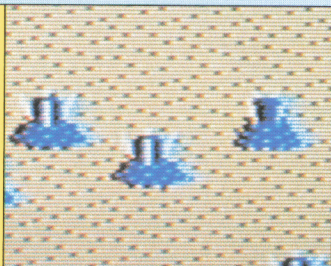
これを吹くと、いろいろと不思議な現象がおこるのだ。何がおこるかは使ってからのお楽しみ。

地上に生息する敵キャラクターたち

地上編

テクタイト

青と赤の二種類いて、ピョンピョンはねまわる。赤いほうが動きが大きい。

リーバー

地中に住むがリンクが近づくと地表に姿を現す。接触するとダメージを受ける。赤と青あり。

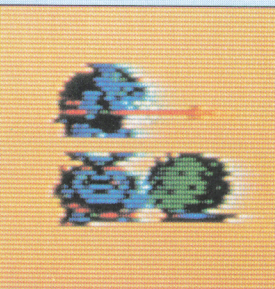
ピーハット

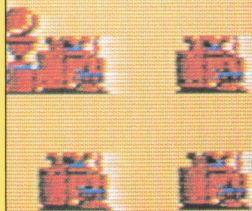
花の化身。とまっている時しか倒せないやっかいなヤツ。

オクタロック

地上生活をしているヘンなタコ。口から石を吹いて攻撃してくる。

赤と青の二種類がいる。

モリブリン

森に住むブルドッグ顔の小鬼。ヤリを投げて攻撃してくる。赤と青の二種類がいる。

アモス

石像になった兵士。リンクが触れると甦えり、攻撃をしかけてくる。動きが速いヤツもいるので注意。

ライネル

デスマウンテンの近くに住む上半身が人間で、下半身が馬の怪物。攻撃力が強い。

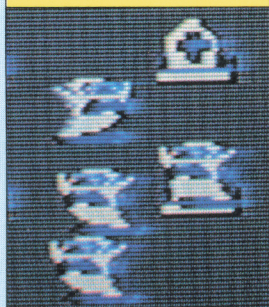
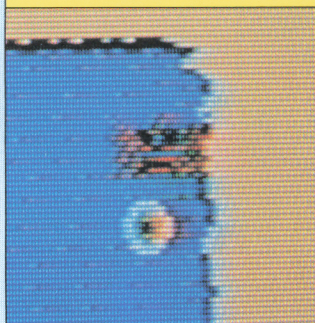
ギーニ

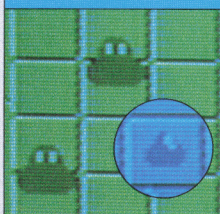
墓場にいるお化け。墓に触れると出てくるヤツは実体がなく最初からいるヤツしか倒せない。

ゾーラ

水中に住む半魚人。時々水面に顔を出してはビームを放つ。

落石

デスマウンテンから転り落ちてくる岩。ひたすら避けるしかない自然の障害物。

地下編

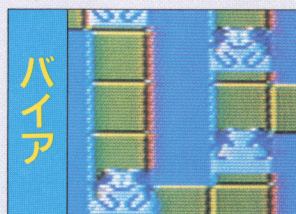
ゾルとゲル

ゼリー状の怪物。ゾルをソードで切るとゲル二匹に分離する。

ロープ

迷宮内に住みついた毒ヘビ。弱い。

ゴーリア

地下に住む小鬼。ブーメランを投げて攻撃してくる。赤と青のがいる。

バイア

ピョンピョンはねながら近づいてくる。ソードで切ると二～四匹のキースに分離する。

キース

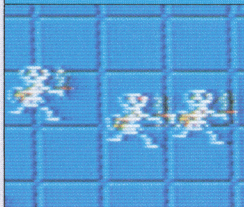
ブーメランでも倒せるコウモリ。攻撃力も弱い。

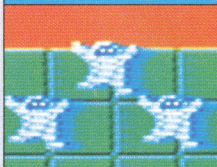
ドドンゴ

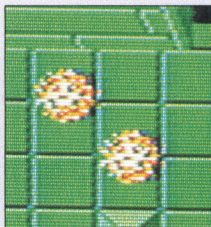
部屋の中を歩きまわる大型のサイ。固い表皮でリンクの剣をはね返す。ある武器での攻撃以外、無効。

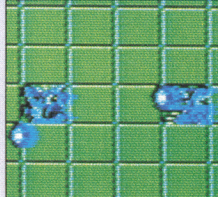
アクオメンタス

一角獣と呼ばれるドラゴンの一種。ビームを三方向に放ってくる。

スタルフォス

両手に剣を持ったガイコツ。攻撃力は弱い。

ギブド

ミイラ男。かなりの体力と怪力の持ち主。

バブル

触れるとしばらく剣がつかえなくなる。

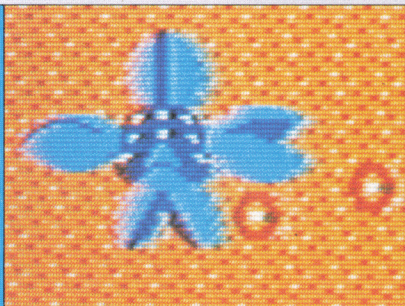
グリオーク

2～4個の首をもつ巨大なドラゴン。ビームも吐いてくる難敵。

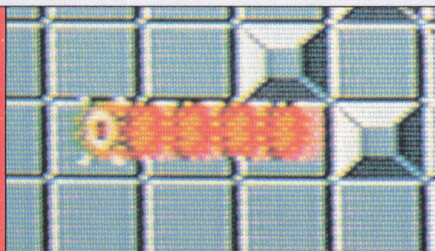
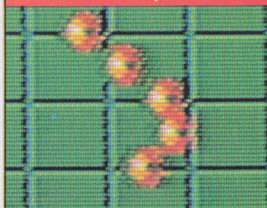
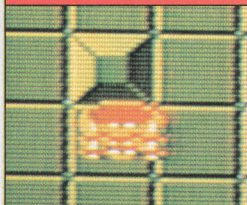
トラップ

何者かによって迷宮内にしかけられた罠。

石像

口のあたりから強いビームを放ってくる。

テスチタート

手を四つ持つ巨大パックンフラワー。手が減るごとに動きが速くなる。

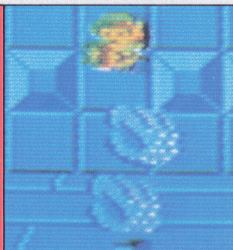
ラネモーラ

巨大なムカデ。動きが速い。

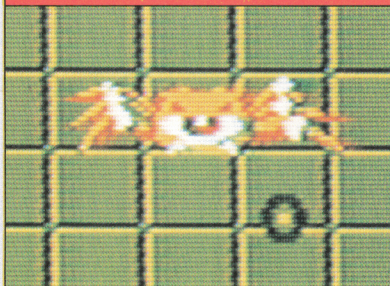
モルドアーム

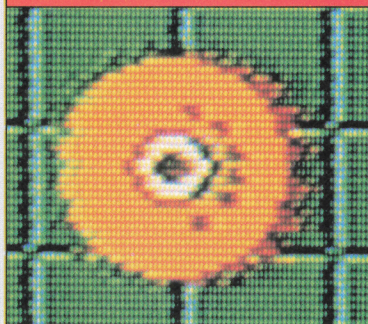
迷宮に住む炎の大ミミズ。強くない。

ライクライク

筒状の怪物。マジックシールドを好んで食べる。

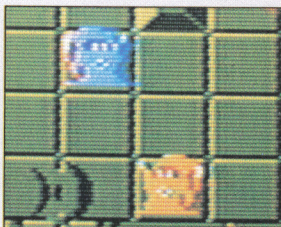
ウォールマスター

迷宮の壁からじわじわと迫りくる巨大な手。捕ると迷宮の入口まで連れ戻されてしまう。

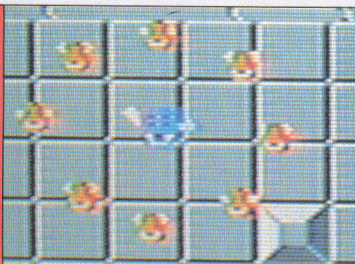
ゴーマー

一つ目の超巨大ガニ。固い甲羅でどんな攻撃もはね返すが弱点を、ある武器で狙うと倒せる。

デグドガ

ウニの怪物。ある衝撃波をくらうと体がしぼんでしまう。攻撃力は強い。

タートナック

強い攻撃力を持つ騎士。シールドを持っていて前方からの攻撃をかわす。

ウィズローブ

移動術を使いあちこちに出現し強い呪文を放つ強敵。

パタラ

集団で行動する。ボスのパタラを中心に多数の小パタラが飛び回って攻撃してくる。かなり強い。

ポルスボイス

でかい耳を持つ怪物。そのため大きな音に弱い。

ガノン

デスマウンテンの迷宮内に住む魔王だが、その実体は誰も知らない。その悪しき力でリンクの攻撃をはね返す。しかしマジカルソードとあるアイテムでやっつけることができる。

洞窟で出会うさまざまな人たち

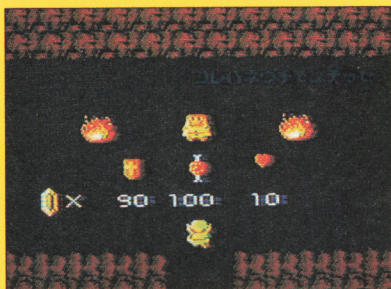
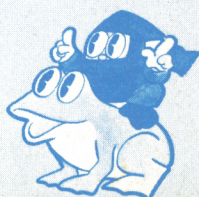
おじいさん

洞窟内に住み、リンクに剣やハートの器などをさずける謎の老人。
　また迷宮内にも出現して怪物たちの弱点や他の迷宮入口のヒントを教えたり、爆弾を８個以上持てるようにしてくれたりもする。

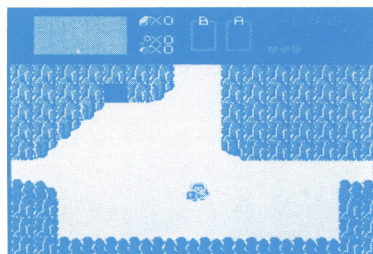
おばあさん

命の水を売ってくれる他にも、ゲームを進めるうえで重要なヒントも教えてくれるぞ。
　ただし、おじいさんに比べると少々欲ばりで、情報を聞きだすのも、ただというわけにはいかないようだ。

商人

ルピーを集めて商人のところへ行くと、いろいろなアイテムを買うことができる。何種類かの商人がいて、同じものを安く売っていたりする場合もある。買い物上手もテクのうち？

もくじ

ゼルダの伝説

ハイラルに平和をとりもどせ！

恐怖の大魔王ガノンは、ハイラル地方に代々伝わる黄金の三角形の一つ〝力のトライフォース〟を奪った。ハイラルの姫ゼルダは神秘の力をもつ三角形の邪悪利用を怖れ、残された〝知恵のトライフォース〟を八つの小片に分け、各地に隠した。ガノンは怒り、姫を居城デスマウンテンに閉じこめてしまった。キミが操る主人公リンクの目的は、ガノンを倒し、ゼルダ

姫を救出することにある。

デスマウンテンに乗りこむためには、八つの地下迷宮をまわり知恵のトライフォースを完成させなくてはならない。旅立てリンク！

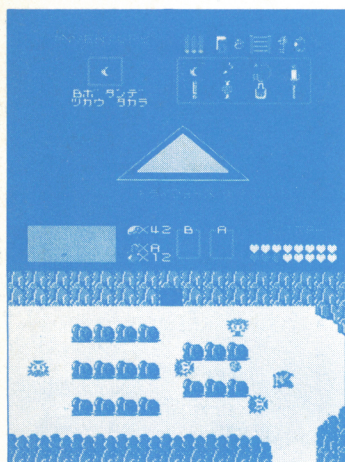
ハイラルに秘められた数々の謎を解き明かし、ガノンを倒せ！

サブ画面

メイン画面

ゲーム画面は二つ

ゲームのプレイ中にスタートボタンを押すと、メイン画面からサブ画面に切り替えができる。サブ画面には、今まで集めた、いろいろな宝物が表示されていて、青いワク内の持ち物の中からBボタンで使うものを選択できるぞ。

戦う相手や状況によって武器をこまめに持ちかえることが大切だ。

地上を戦い迷宮をめざせ！

　さて、いよいよリンクの冒険が始まる。まずは目の前にある洞窟に入っておじいさんに剣をもらおう。これで戦闘準備完了だ。
　トライフォースのある地下迷宮はレベル１からレベル９（ガノンの居城デスマウンテンだ）まであり、レベルを一つクリアするごとにリンクのＬＩＦＥ表示のハートが一つふえるぞ。マップを見ながらレベル１へと進んでいこう。

地下迷宮攻略マップはこう見る

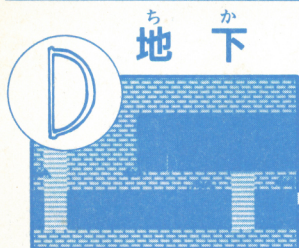
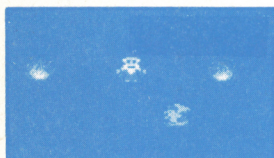
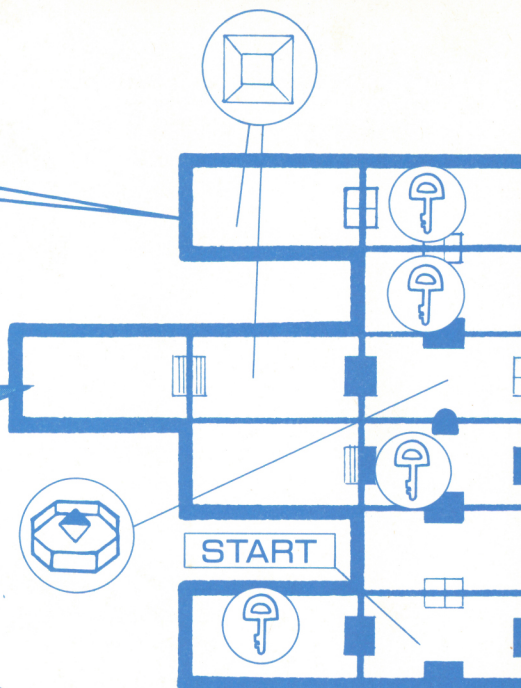
マーク	説明
	ふつうの扉
	カギで開く扉
	部屋に入ると閉まる扉
	バクダンで開く扉

　地下迷宮をクリアするのは容易なことではない。そこでレベルごとのマップを用意した。これを手がかりに迷宮を攻略してくれ。
　以下に示すマークは、いちいち名まえを書かないから説明をよく読んでしっかりと覚えておこう。
　では諸君の健闘をいのる！

	カギ。はじめからあるのと敵全滅で出るのがある。		マップ。サブ画面で迷宮全体の形がわかるようになる。
	キーストン。押すと地下への入口が現れたりする。		コンパス。トライフォースがある部屋がわかる。

▲迷宮攻略に欠かせないマークだ。覚えよう！

レベル1 弓

地下

▲キーストンを押すと地下への入口が出現。宝物の弓がある。

▲矢を一本射るには1ルピーが必要だ、というおじいさんのヒントだ。

敵キャラクタ

キャラクタ名	キース	ゲル
ソード何発でたおせるか	ソード 1	ソード 1
攻撃された時に減るリンクのハート	ハート 0.5	ハート 0.5

◀ドラゴンの一種である一角獣だ。ほとんど動かないから剣が飛ばせる状態（ハートが満タンの時、剣の先からエネルギービームが出る）で戦えば楽勝。
三方向に放たれるビームの間をかいくぐってやっつけろ。

トライフォース

木のブーメラン

◀戦いを進める上で重要な武器だ。部屋にいるゴーリア（赤）を全滅させると出現するぞ。

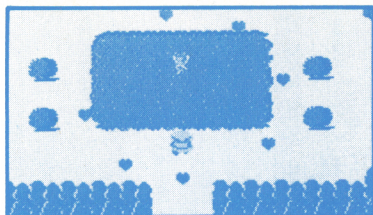
スタルフォス	W・マスター	ゴーリア赤	トラップ
ソード　2 ハート　0.5	ソード　2 ハート　0.5	ソード　3 ハート　1	ソード　ー ハート　0.5

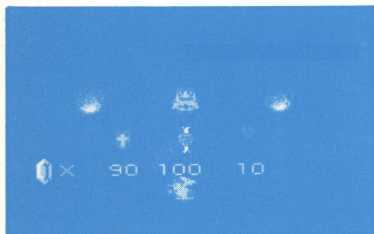
湖と森の中を戦いぬけ！

泉で戦いの傷をいやせ

レベル１をクリアしたら今度はレベル２へ。橋を渡って湖沿いを南へ進み、森へ入って東へといけばよい。もちろん、途中で出会う敵はどんどんやっつけて進もう。

戦いに疲れたリンクの傷をいやしてくれるのは妖精だ。

敵をやっつけてでた妖精はダメージをうけて白くなったリンクのハートを三つ分だけ赤くしてくれる。また、マップのＪ—５には妖精の泉があって、ここにくればハートが全て赤くなる。妖精はホントにありがたいキャラなのだ。

戦いの途中でピンチに陥ったら敵を攻撃するのはひとまずやめて妖精の泉へかけこもう。命あってのモノダネだ！

ネウチモノの安売り商人を捜そう

ルピー

◀ルピーには黄と青があって青ルピーは黄ルピー５個分の価値がある。画面上部のルピー数表示は黄ルピー単位だ。

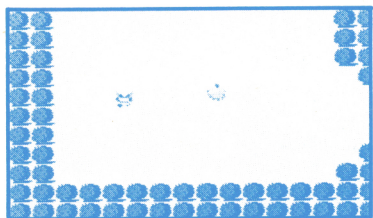
戦いでルピーがたまったら買い物もしてみよう。とりあえずマジックシールドを買って防御力をアップしたいところだが、160ルピーか130ルピーと高い。でも実は同じシールドを90ルピーで売っている商人もいるのだ。こういう商人は目には見えない所にいる。いろいろなことを試してみよう。爆弾を壁にしかけたり、ろうそく（商人から買う）で木を燃やしたり…。入口が現れて商人が話しかけてくるかもしれないぞ。

攻略テクニック

ブーメランとソードの多重攻撃！

敵をしばらく動けなくするブーメランは重要な武器だ。まずこれで敵の動きをとめてソードで刺すというのが攻撃の基本だ。

また、敵をやっつけて出たルピーなども、これを使って取ることができるから、遠くにでたアイテムはブーメランを投げて効率よく取っていこう。ブーメランの使いかたになれることがたいせつだ。

必殺！ "復活どめの一匹のこし"

敵キャラは全滅させても、しばらくして戻ると全ての敵が復活している。これを防ぐには、敵を一匹だけ倒さずにおくのだ。そうするとやっつけた他の敵は復活しない。強敵が大勢いる所なんかでは便利なテクだ。

ハートは満タン…が迷宮攻略への第一歩

レベル1をクリアした時点では、ハートは四つ程度。攻撃力の強い敵を相手にするのはキビシイ。

こわい相手はできるだけ避けてダメージをうけないようにしよう。特に地下迷宮へ入る時はハート満タンであることが絶対条件だ。

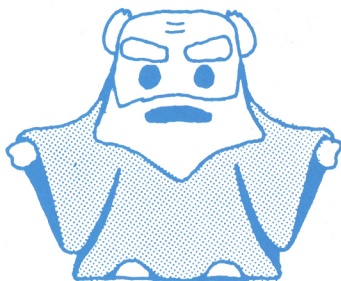
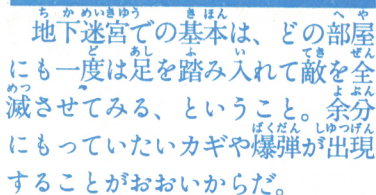
ハートハ、フルデユケ

レベル2

攻略のポイント

この迷宮ではマジカルブーメランをとらなければならない。

木のブーメランに比べて飛距離が長く、スピードも速い武器だ。

部屋にいるゴーリア（青）を全滅させなければ手に入らない。

ゴーリアはタフだしまわりからは石像がビームを放ってくるし…の難所だ。注意しよう。

地下迷宮での基本は、どの部屋にも一度は足を踏み入れて敵を全滅させてみる、ということ。余分にもっていたいカギや爆弾が出現することがおおいからだ。

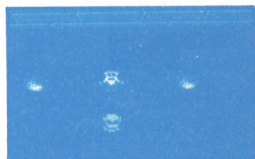
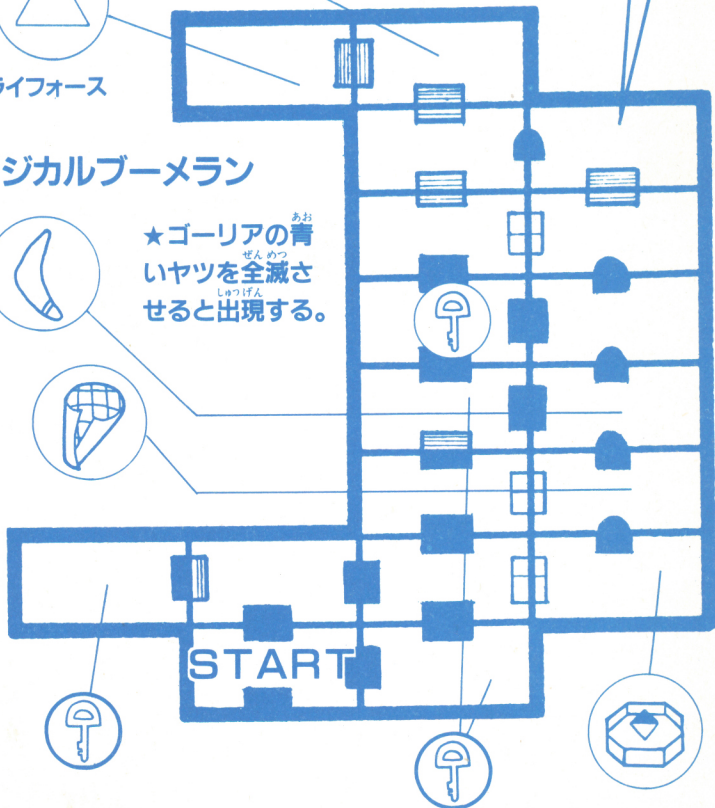
敵キャラクタ

レベル2で苦労するのはゴーリア（青）退治だ。ソードでは5回も刺さなければならない。相手が多い時は、ブーメランで足どめしておいて、バクダンに切りかえて倒そう。

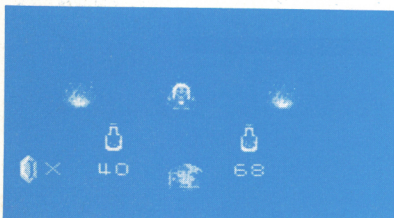
ゲルやキースはブーメランでも倒せる。遠くのはブーメランで、近くのは剣で、と使いわけよう。モルドアームにはブーメランが通用しない。

剣でつきまくれ！

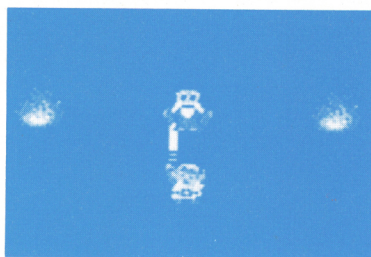
石像	ロープ	ゴーリア青	モルドアーム
ソード ー ハート 0.5	ソード 1 ハート 0.5	ソード 5 ハート 1	ソード 8 ハート 0.5

ドドンゴ
◀ある武器での攻撃以外は全部はね返す。あるものを2個食わすか、何かで動きがとまったところを刺す。
このヒントはつまりドドンゴを何かでたおせるというヒントだ。
トライフォース
マジカルブーメラン
★ゴーリアの青いヤツを全滅させると出現する。
START

ホワイトソードでパワーアップ

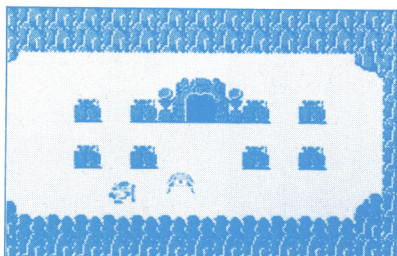
おばあさんへの宝物

レベル3へむかう前に少し寄り道をしていこう。森をぬけ北へ北へ、マップではO—8に一本道から入れる洞窟がある。おじいさんが何かをくれるぞ。この何かを同じく洞窟の住人のおばあさんに見せると命の水を売ってくれる。リンクのダメージを回復してくれる不思議なクスリだ。赤い水は68ルピー青い水は40ルピーだ。

ソードを持ちかえよう

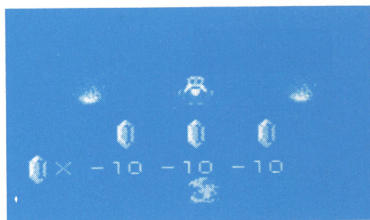
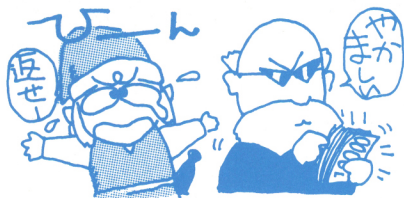
足をのばして西へ、マップでのK—8、滝の上の洞窟へ行こう。

おじいさんがホワイトソードをさずけてくれるぞ。LIFEのハートが五つ以上だと取れるんだ。

レベル3をめざして戦いの旅は続く…

さてレベル3の入口（E—1）をめざして戦い進もう。

戦いでダメージをうけたら迷宮へ入る前に必ず妖精の泉（D—4）でハートをフルにしよう。森の中のモリブリンは泉へ行く前にやっつけておいたほうがいいぞ。

洞窟キャラクタは味方ばかりとは限らない

洞窟の住人はいつもリンクの味方をしてくれるとはかぎらない。

ドアの修理代で20ルピーもとるじいさんもいる。むやみに地下入口をあけるのも考えものだ？

地上の敵

オクタロックやモリブリンなどには赤と青の二種類があって青のほうが赤よりも、やや強い。これは他のキャラクターにも言えることだ。オクタロックは地上生活をするタコの一種で主に水辺に生息する。モリブリンは森の番人で矢を投げかけてくる。岩や木の陰からブーメランで足どめ、まわりこんでソードで攻撃しよう。敵の攻撃は岩や木に遮断されてリンクにとどかないから安心だ。

オクタロック赤	オクタロック青	モリブリン赤	モリブリン青
ソード　1 ハート　0.5	ソード　2 ハート　0.5	ソード　2 ハート　0.5	ソード　3 ハート　0.5

レベル3 いかだ

攻略のポイント

卍形のレベル3。宝物は、いかだ。ここでのポイントはバクダンの使い方だ。バクダンで倒したほうがいい相手がたくさんいるからだ。敵全滅でバクダンがでる部屋がある。無駄にはするな！

敵キャラクタ

強敵タートナックは前からの攻撃をシールドではね返してしまう騎士だ。ソードでやっつけるには横かうしろにまわりこまなくてはいけない。ストーン（石）を利用して待ちぶせ攻撃がいいぞ。

あとは一人ずつ確実に倒していくことがたいせつだ。無理せずバクダンをつかうのも有効だ。

タートナック赤
ソード　4 ハート　1

ゾル	バブル
ソード　ー ハート　1	ソード　ー ハート　ー

ゾルは動きが遅いし攻撃も弱い楽勝の相手だ。ただ木のソードではゲルは二匹に分裂してしまうから気をつけよう。

バブルは迷宮をさまようヒトダマだ。とりつかれると、しばらくの間、剣が抜けなくなるぞ！

触れてしまったら他の敵をブーメランで足どめしておこう。

◀巨大パックンフラワー。こいつにはバクダン攻撃が有効だ。一気にかたをつけよう。

◀地下入口の階段を降りるとキース四匹に守られた、いかだがある。

ブルーリングを買おう！

いかだにのって浮島、レベル4へ…

レベル4の入口はマップ上のF—4の湖の浮島にある。はしけからはレベル3でとったいかだで渡って行けるぞ。レベル4には暗い部屋があって、ろうそくがないと何もみえない。まだもっていない人は、マップ上のG—2の商人のところで買っていこう。

▲いかだにのってスイスイ…

地上の敵

テクタイトは、ピョンピョンはねまわる一つ目の怪物だ。攻撃力は弱いが、こいつの動きを予測するのは難しい。充分に注意しよう。

赤と青がいて、赤の方が動きが大きい。ゾーラは水辺には必ず出現する半魚人だ。水面から顔をだしてビームを放ってくる。これは小さなシールドではうけとめられないぞ。アモスは石像になった兵士だ。リンクがふれると動きだす。

前から触れるとダメージをうけるから、アモスを動かしたい時は後ろか横から接触しよう。

テクタイト赤	テクタイト青	ゾーラ	アモス
ソード 1 ハート 0.5	ソード 1 ハート 0.5	ソード 2 ハート 0.5	ソード 3 ハート 1

攻略テクニック

ブーメラン誘導撃滅技！

キースやゲルに特に有効なテクだ。ブーメランは必ずリンクのいる所に戻ってくる。つまり、リンクの移動のしかたによってブーメランが帰ってくるコースを決めるのだ。この技で一度にたくさんの敵にブーメランをあてられるぞ。

秘技！ 八方ブーメラン！

ブーメランが、上下左右の四方向の他に、斜めにも飛ばせることをキミは知っていたかな。

＋ボタンの上と右、下と右などを同時におせばOK。タイミングが難しいけど練習しだいで、できるようになる便利なテクだ。

魔法の指輪、ブルーリング！

ルピーをたくさん集めた人はちょっと寄り道をしよう。マップ上のE—5のアモスのどれかを動かすと地下入口が現れる。中には商人がいてブルーリングを売ってくれるぞ。リンクのダメージを半分にしてくれる魔法の指輪だ。

◀ブルーリングをもつとリンクの服が青色にかわる。白黒なのが残念！

レベル4 はしご

攻略のポイント

この迷宮には暗い部屋がいくつかある。入るときは、ろうそくを用意していこう。ここでとれる宝物は、はしごだ。

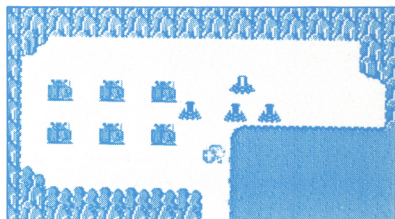
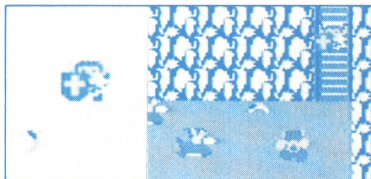
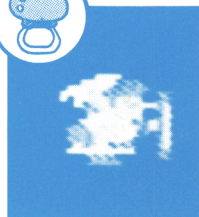
迷宮の左上の部屋には、おじいさんがいてまたまたヒントをくれるぞ。いわれた通りにすれば、次のレベル５へ行く道を教えてくれる人物とあえるのだ。

はしごをもってないと渡れない水路のある部屋がある。まず、はしごをとりにいこう。

ルピー10個がもらえる隠し部屋もあるぞ。バクダンを使って部屋に入ろう。

敵キャラクタ

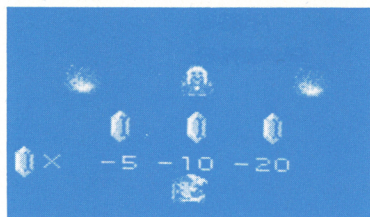
バイア	ライクライク
ソード　—	ソード　10
ハート　１	ハート　１

バイアは切ると二～四匹のキースになってしまう。ソードで刺してほぼ同時にブーメランをなげるとキース出現の瞬間にやっつけることができる。タイミングが問題だ。ライクライクにつかまるとマジックシールドを食われてしまうぞ。こいつは必ずブーメランで足どめしよう。

ルピー10個▶
の隠し部屋だ。
バクダンで
入口を作ろう。
◀複数の首を
もつドラゴン。
ビームをよ
けながら首を
ねらえ！
グリオーク
水路
水路
地下
▲リンクと同
じ幅の川など
を渡れるよう
になるはしご。
START
暗い部屋

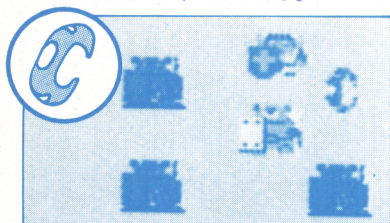
ワープでスキナミチヲユケ

ヒントを頼りに行け！

森から墓場を通って東へ、マップのE―6へ進もう。途中の迷いの森（B―2）はA―1のおばあさんのヒント通りに行けば抜けられるぞ。北、西、南、西と進めばいいんだ。さてE―6には、たくさんのアモスがたち並んでいる。

このどれかを動かせばパワーブレスレットが手に入るぞ。

西のD―6の岩を動かすと地下入口があってワープゾーンに入れる。N―7までワープだ。(→ワープ表)。そして西へ。L―7は西にぬける以外は堂々めぐりをしてしまう場所だ。滝の中に入っておばあさんにヒントをもらおう。

いわれた通りにすれば、レベル5の入口に到着するはずだ。

レベル5に入る時は100ルピーもっていた方がいいぞ。(→P46)

地上の敵

ライネルはデスマウンテンに近づく者を追い払う守り神だ。

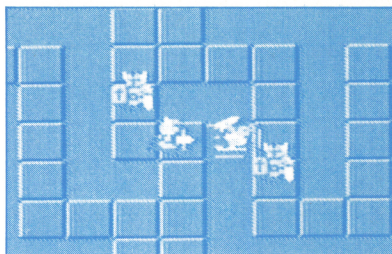
これも赤と青の二種類いて、攻撃力は、どちらもかなり強い。

速いスピードで放たれる剣は小さなシールドではうけとめられない。接触した時よりも剣でやられた時の方が、リンクのダメージは大きい。逃げるが勝ちかな…？

ライネル赤	ライネル青
ソード　4 ハート　2	ソード　6 ハート　2

攻略テクニック

奥義！　はしごテク！

飛び道具を使わない相手には有効なテクだ。はしごを使って水路上などにいると敵にやられないのだ。その安全地帯から攻撃すれば楽に敵をたおせるぞ！

これは便利だワープ表

ワープゾーンは、いろんな所とつながっている。覚えておくと便利だ。

J－1			N－7		
N－7	D－6	J－4	D－6	J－4	J－1

D－6			J－4		
J－4	J－1	N－7	J－1	N－7	D－6

レベル5 笛

攻略のポイント

宝物の笛をとりにいくには、左はしの部屋からワープゾーンを通過しなければならない。地下の笛がある部屋には、タートナックの

青いヤツがいるぞ。全滅させなければキーストンは動かない。ただ戦うのみだ。笛をとったらもどる前にマップの右上の方、おじいさんがいる部屋にバクダンを使って入ろう。100ルピー払うと8個までしかもてなかったバクダンを12個までもてるようになる。迷宮のボス怪物デグドガは、ある宝物を使わないと倒せない。

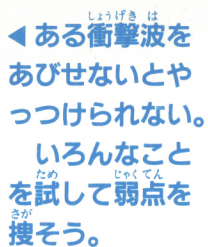
スタート近くのおじいさんの言葉の意味をよく考えよう。

敵キャラクター

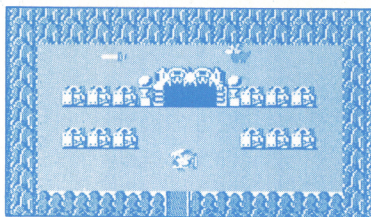
ポルスボイスは耳の大きなオバケだ。トライフォースがある右の部屋のおじいさんが言う通り大きな音に弱い。あることをすると簡単に全滅させられるぞ。

タートナックは赤の奴より数段強い。バクダン攻撃もこいつにはきかないぞ。一人ずつ確実に倒すことを心がけよう。

ポルスボイス	タートナック青
ソード 10	ソード 8
ハート 2	ハート 2

デグドガ
◀ある衝撃波をあびせないとやっつけられない。
いろんなことを試して弱点を捜そう。
地　下
ワープ
ワープ
START

難関レベル6を攻略しよう

迷宮へ行く前の準備

レベル6を攻略するのはたいへんだ。充分に準備を整えていくことが大切。まず、マジックシールドを必ずもっていくこと。ウィズローブ（→P50）の呪文攻撃を防ぐためだ。それから命の水を買っていった方がいい。ハートの器もふやしていこう。(右ページ参照)

あとは、迷宮のボス怪物をやっつける武器も必要だ。これをもってないと迷宮にいってもむだだぞ。商人から買える、あるものだ。

地上の敵

リーバーは近づく者のエネルギーをすいとる地中生物だ。ブーメランで足どめしても途中で土の中にもぐってしまうことがある。剣ですばやく攻撃しよう。ふわふわ飛びまわる花の化身、ピーハットはとまっている時しか倒せないやな奴だ。花の回転が遅くなりはじめたら、そろそろと近づいて攻撃だ。でも、こいつは無視していくのが一番じゃないかな？　相手にするだけ時間のむだだぞ。

デスマウンテンの近くは落石注意だ。ひたすらよけて通れ。

リーバー赤	リーバー青	ピーハット	落　石
ソード　2 ハート　0.5	ソード　4 ハート　1	ソード　2 ハート　0.5	ソード　— ハート　0.5

攻略テクニック

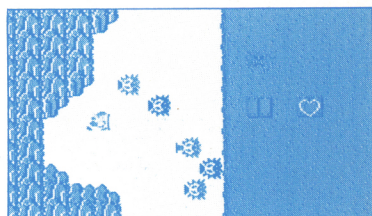
いそがばまわれ！　難関迷宮あとまわしテク

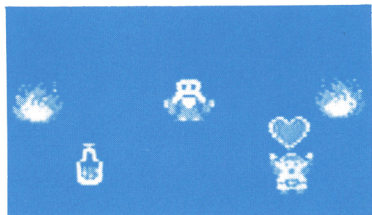
ハートの器があと一つ足りなくてマジカルソードがとれない（ページ下参照）。マジカルソードさえあれば、レベル６の攻略も楽なのに…。と、そんな時はレベル７からクリアしてハートをふやそう。

入口さえみつければレベル７は楽勝の地下迷宮なのだ！

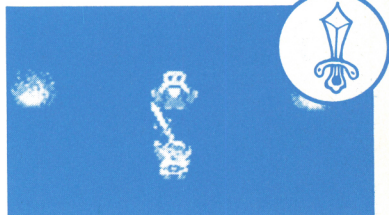
ハートふやし講座

リンクのハートの器は最初は三つ。迷宮をクリアするごとに一つずつふえるから、八つの迷宮を全てクリアするとハートは11になる。

だけどＬＩＦＥ表示のところはハートが16個入るようになっているじゃないか。あとの五つはどうしたんだろうか？　実は地上に残りの五つがあるんだ。わかりやすい所ではマップのＰ—３とＰ—６。

はしごといかだでとりにいけるぞ。他にも、レベル４のある湖や砂漠、右下の森の近くにある。バクダンやロウソクで調べてみよう。

ハートは地上に5つある

マジカルソードで攻撃力をグ～ンとアップ！

ハートの器が12個以上になるとマジカルソードがとれるぞ！　墓場の石にはふれてもお化けがでてこないものがあるはずだ。その墓石を、どうかすると地下への入口が現れる。

マジカルソードでパワーアップだ。

レベル6 マジカルロッド

攻略ポイント

呪文攻撃ができるようになるマジカルロッドをとりにいくには、ウィズローブをなぎ倒して一番上の部屋までたどりつかなければならない。

マップを参考に無視できる部屋はなるべくさけて通るようにしよう。

トライフォースの部屋にいくにはワープが一度必要だ。

敵キャラクター

呪文攻撃をなげてくるウィズロープに対しては、正面にむかいあわないこと。まわりこんで攻撃しよう。

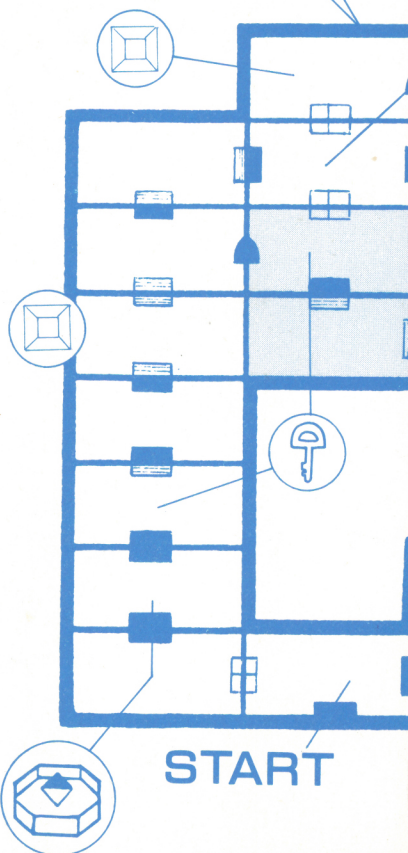
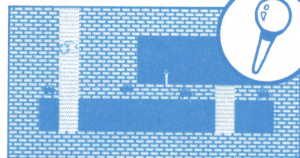
もしウィズロープの真正面にたってしまったら動かずマジックシールドで呪文を防ごう。へたに剣をだしたりしたら強烈なダメージをくうぞ。

ウィズロープ赤	ウィズロープ青
ソード　4 ハート　4	ソード　12 ハート　2

地　下

START

◀ある武器で弱点を狙うとやっつけられるのだが、さてある武器とは…？

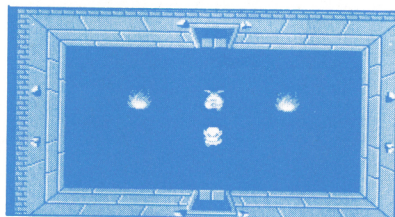
◀おなじみ、おじいさんのヒントだ。迷宮のボス怪物ゴーマーの弱点を教えてくれているのだ。

▶レベル7〜9 ヒント集

レベル 7

レベル7は金がいる！

レベル7の入口は左の森の方にある。レベル6でのおじいさんのヒントを頼りに捜しあてよう。

レベル7は金がかかる。100ルピー払うと爆弾を16個までもたせてくれるおじいさんがいるからだ。

それに地上の商人から、あるものを買っていないとダメだ。腹をへらした敵が通路を通せんぼしているからだ。

▲何を言ってるのかな？

じいさんのひとりごと

迷宮は動物の形をしているものがほとんどだ。その目にあたるところには隠された部屋があることが多い。そこに行かなければ宝物がとれない場合もあるぞ。迷宮では、まず目を疑おう。

レベル　8

ユキドマリの木を捜せ

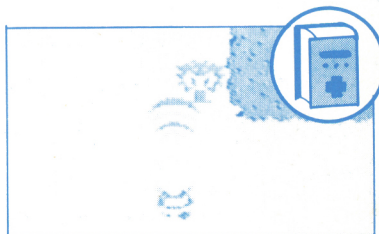
マップのM—7のアモスを動かすと地下入口が現れる。中にはおじいさんがいるぞ。「ユキドマリの木には秘密がある」これがレベル8の隠し入口のヒントだ。

マップの右の森を進んでいくと先に行けなくなってしまう所があるはず。それがつまり〝ユキドマリの木〟なのだ。そこで何かをするとレベル8への道が開けるぞ。

宝物はバイブルとマジカルキーだ！

レベル8は、ライオンの形をしている。左向きのライオンだ。

ここでは二つの宝物をとりに行こう。バイブルをとるにはテスチタートを、マジカルキーはゴーマーを倒さなければダメだぞ。

バイブルはマジカルロッドとくみあわすと炎の呪文攻撃ができる

ようになり、暗い部屋を明るくするにも使える。マジカルキーは何度でも使える便利な鍵で、持つと画面上部の鍵の表示がA（オールマイティー）に変わる。

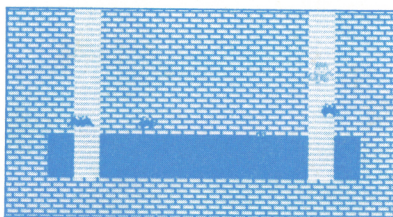
トライフォースをとりに行くにはワープが1回必要。ボス怪物はグリオークだ。

レベル　9

レベル9はワープの連続！

レベル9はガノンの居城だ。レベル7でおじいさんにヒントをもらった人は地下入口が、どこにあるか見当がつくはずだ。

レベル9はワープの連続。自分でマップを作っていかないと、とてもじゃないが攻略できないぞ。

ワープはⒶ、Ⓑというふうに、きっちり区別して書きこもう。

宝物は必ずとろう

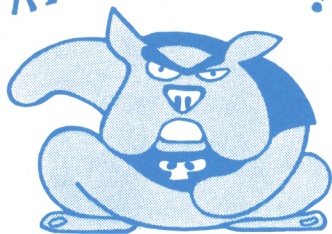
宝物はレッドリングと銀の矢。レッドリングはリンクのうけるダメージを¼にしてくれる指輪だ。ここでも隠し部屋がないか調べてみよう。

じいさんの
ひとりごと

ヤジルシ　ノ　イワハ…

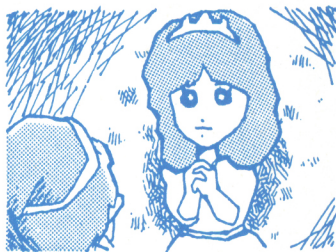
たち並んだ岩が矢印のようにみえる場所をみたことがあるかな？　この矢印は何を意味しているのだろう。もしかしたらこれが迷宮入口のヒントかも…？

親子攻撃！　パタラ

二種類のフォーメーションで攻撃してくる怪物だ。小さいパタラが描く円をめがけて、ひたすらソードでつきまくろう。まず小パタラを全滅させないと中心のパタラはやっつけられないぞ。

ゼルダ姫と感動の対面

みごとガノンをうち倒し力のトライフォースをとってゼルダ姫を助け出せ！姫がやさしい言葉をなげかけてくれるぞ。こうして物語は幕をとじるのであった。

ガノンの魔力を封じこめろ！

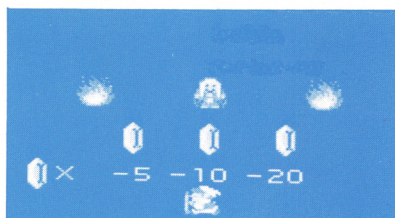
やっとの思いでガノンの部屋にやってきても、ある宝物をもっていないとガノンは倒せない。邪悪な魔力を封じこめる力をもつ武器だ。ガノンは姿を消して強いビームを放ってくる。レッドリングをもっていないとあっというまにやられるぞ。

新たな旅が今はじまる

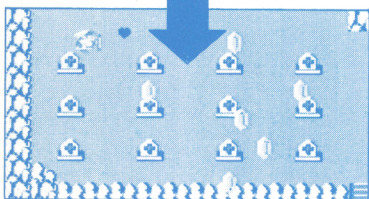
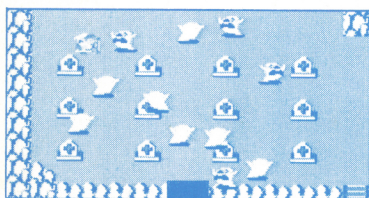
リンクの活躍で平和をとりもどしたハイラル地方。しかし、この世に悪がある限り第二、第三のガノンが現れないとも限らないのだ。旅立てリンク！　正義の剣で人々を救え！

ルピーかせぎ講座

ルピーがたくさん手に入る場所はここだ！

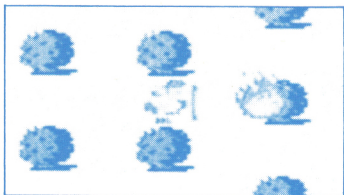
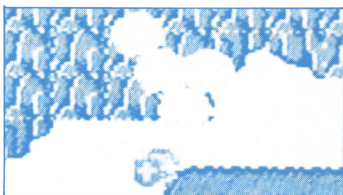
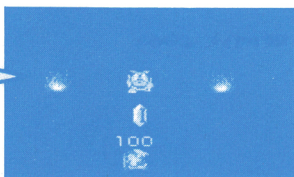
とにかくこのゲームはルピーがいっぱい必要だ。ルピーをいかにたくさん集められるかでゲームが左右されることもあるくらいだ。

そこで、そのルピーをたくさんとれる秘密のテクニックを特別に紹介してしまおう！

▲世の中、ルピーが全てなのか？

おばけでボロもうけ！

必殺の墓場テク！

まず、墓場に最初からいるギーニを剣で攻撃し、あと一突きで倒せる状態にしてから墓石にどんどんふれていこう。実体をもたないギーニの分身（リンクの攻撃が通用しない）がたくさん出現する。そして最初のギーニにとどめの攻撃をすると画面上の全てのギーニが一度に消滅してルピーやその他のアイテムをたくさん残すのだ。この方法でルピーをどんどんふやせるぞ。注意しなければいけないのは、ギーニの実態を見失わないこと。ブーメラン攻撃をくり返してギーニの実体を足止めしておくといい。画面上には計11匹のギーニを出現させられるけれど、欲ばってあまり無理をしないように。

ナイショで一挙にルピーをふやそう！

木をもやしたり…

バクダンをつかうと…

ルピーは
10から
100まで

モリブリンがいる周辺には写真のようなヤツが隠れ住んでいて、最高100ルピーもくれるところがあるぞ。捜してみよう。

こういう生物がこんな物をだしやすい

敵をやっつけた時にでるアイテムの種類はきまっていない。

だけど、敵によって、だしやすいアイテムがあるようだぞ。

例えばテクタイトとリーバーの赤いヤツはルピーを、モリブリンの青とオクタロックの青はバクダンをよくだす、というぐあいだ。

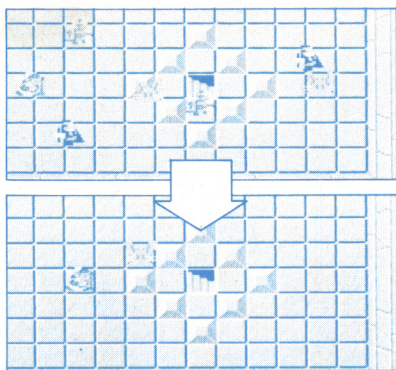
しかし、これはあくまででやすいというだけで必ずというわけにはいかないぞ。マップJ、K、Lの１はルピーの稼ぎどころ。テクタイトやリーバー赤がいるからだ。

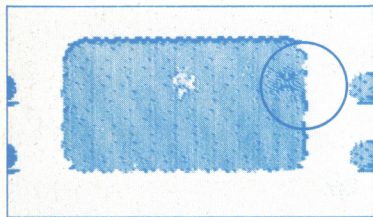
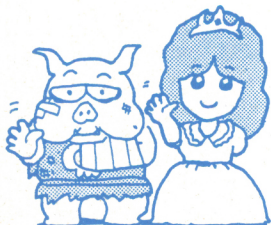
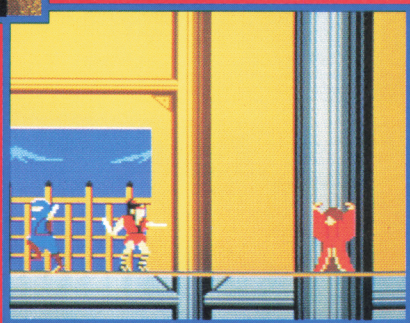
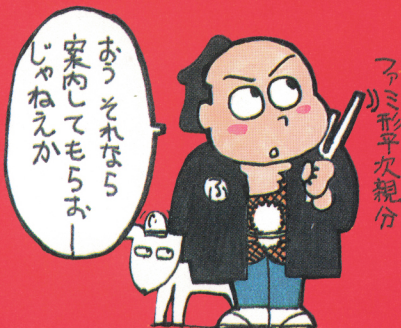
ゼルダの伝説ふしぎ世界

マル秘テク！　敵キャラすりかえ技！

例えばタートナックとポルスボイスが迷宮の同じ部屋にいるとしよう。ポルスボイスはある操作で簡単にやっつけることができる。

できる事ならタートナックとは戦いたくない、とこんな時は、まずポルスボイスをやっつけて一度外にでて、また戻ってみよう。

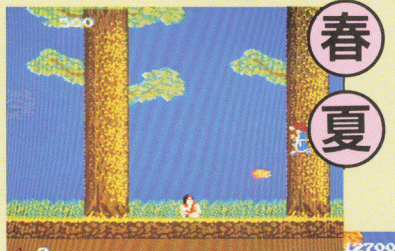
タートナックの一人がポルスボイスに変わっている！　これをくり返せば楽に全滅できる。

▲タートナックが変身した!?

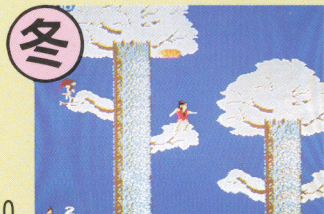
あれ!?　半魚人ゾーラ、妖精の泉に出現!!

笛を吹くと、たつまきがリンクをすでに攻略した迷宮の入口までつれていってくれるんだけど、妖精の泉で笛を吹くと、たまに水面から半魚人が顔をだすことがある。何の得にもならないが、おもしろいぞ！

最新忍者ゲーム特集

影(かげ)の伝説(でんせつ)

走れ、影!!
霧姫を救うのダ!!

THE LEGEND OF KAGE
影の伝説

近日発売の影の伝説。忍者のリアルな動きを見事に再現した本格派アクションゲームだ!!

森の中から始まる影の戦い

影の伝説は「青葉」「紅葉」「雪」の三つの章立てからなるストーリーだ！　それぞれが森のシーンでは春から夏、秋、冬という季節の姿を展開してくれる。

秋

だがこの森は魔の森なのだ！　妖珠坊(→P62）を倒さなければならないゾ!!

ACTION

伊賀忍者"影"の動きが売り物のこのゲーム、その目玉はなんといっても刀が使えることだ！（忍者ゲームなのに今まで刀が使えなかったなんて不思議だネ）

▼ムムッ！これが噂の猿飛びの術か!?

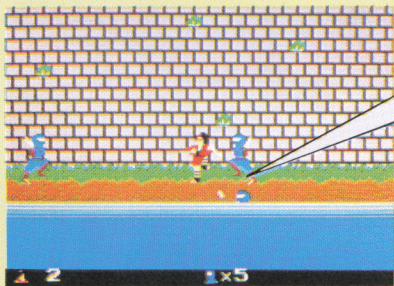
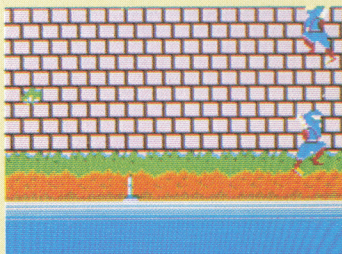
▲ジャンプするその高さ、姿も素晴しいゾ！

斬る！

撃つ！

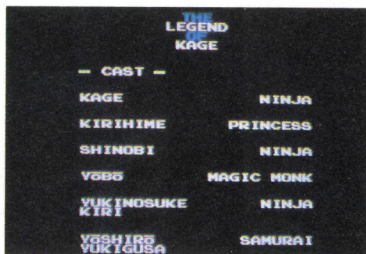
▲刀は相手の手裏剣だってはね返せるゾ。

▲手裏剣は八方向に飛ばせるんだ！

お堀―水際では10人倒せ!!

敵はこのように筒を出して水中からもくる。

このカウンターを0にしなければならないのだ！

▲影だって水とんの術が使える。迫力ある水中対決もできるんだ。

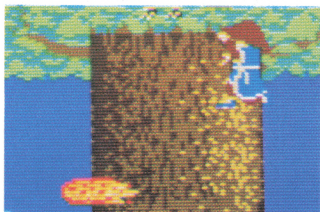
影の行手をはばむもの達 これが魔性の軍団だ

倒した時のポイントは手裏剣を使った時のもので、( )内が刀を使った時のものダ！

「影の伝説」のタイトルに続いて映画のように登場人物紹介がある。

青忍 100pt(200pt)

いわゆる下忍と呼ばれる一番格下の忍者だが、能力はノーマルな時の影と同じ。お堀でこいつを10人倒すのは、ラクではないゾ！

赤忍 150pt(300pt)

青忍よりわずかに強い下忍。青忍と同様の武器に加えて、煙玉を使っての攻撃もしかけてくるゾ。主に城壁の守りについている。

妖坊 500pt(1000pt)

忍者というよりも妖術使いの坊さん。妖力による火炎の術で影を攻撃してくる。赤忍の煙玉同様、こいつの火炎は刀で払うことはできないゾ。

妖珠坊 1500pt(3000pt)

見た目は赤いだけの妖坊、使う術もかわりはない。ただ最初の森全体に魔力をかけ、影の脱出をはばんでいるので、こいつを倒さないと先へは進めないのダ。

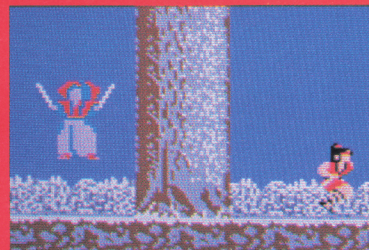
これが各章で影の対決する首領達だ！

対決シーン

双幻坊　5000pt(10000pt)

最初の、青葉の章の首領となっている妖坊二人組。衣装も白くなり、動き、攻撃力ともにパワーアップし、ツープラトンで火炎攻撃をしかけてくる。

霧雪之介　10000pt(15000pt)

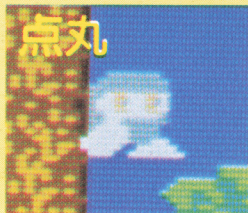
紅葉の章の首領だが、忍者というより、正当派剣士という感じだ。武術にすぐれていて動きも速い。また二刀を扱うので手裏剣をはね返すのが得意技だ。

雪草妖四郎　15000pt(20000pt)

雪の章の最後に登場するが、その章のみでなく、全体を通しての首領だ。つまり最強の敵なのダ！　ふしぎな力を持つ妖術使いで、相当に手強いゾ!!

そして上空でこの対決を見守る蝶の謎とは…

"影"のツヨーイ味方
パワーアップアイテム

敵ばかりでなく、影を救う隠れキャラだってあるゾ！ それらを使った"影"の技もこれまた本格的忍術といえるものばかりだ。ここに紹介するキャラ、出し方はいろいろ秘密があるけれど、術が使えるように、がんばってその謎を解いてみよう！

取ると10000点のボーナスだ！

森や城内で登場する得点アップキャラだ。

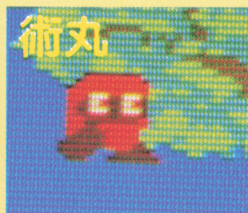
プレイヤーが一人増えるぞ！

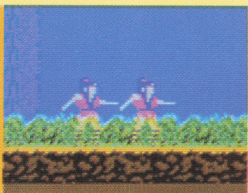
お堀のシーンで登場する1 upキャラだ。

そしてこれが本格的な忍術の使える術丸だ！

森、城内で出るパワーアップキャラだ。

術丸がくれる技には二種類あるゾ!!

術丸を取ればどちらも一定時間だが、二種類の技が使える。どちらの術が使えるようになるかに法則性はなく、取ってみないことにはわからない。だが、阿修羅のごとく一度に八方向に手裏剣を撃てる**阿修羅の術**、敵の攻撃をすべてかわしてしまう**分身の術**、とどちらも非常に頼りになる術であることは間違いなしだ！

阿修羅の術

分身の術

水晶玉 3000pt

スーパーパワーアップキャラといっていいゾ！ 取ればパワーアップに加え、1 upと同じ効果もあるゾ。

ハイパー手裏剣の術

「おおっ、これが噂の風車手裏剣か！」水晶玉を一つ取ると影の服の色が緑にかわり、手裏剣が大きくなる。そしてそれがナント、貫通能力を持ち、倒した敵の後ろの敵も倒せるんだ。

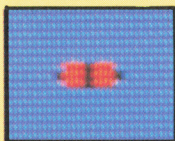
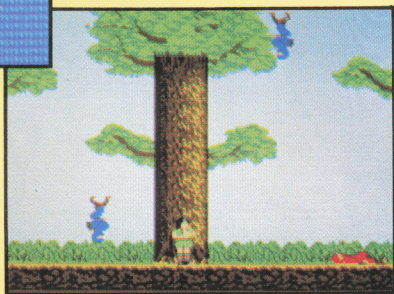
スピードアップ!!

緑の影の状態でさらにもう一つ水晶玉を取ると服は黄色になり、スピードアップ能力が加わる。

そしてその効果は敵の攻撃をうけるまで有効。やられても服の色が元通りの赤色に戻るだけですむのダ。つまりは1 upと同じということだネ。

三つ目からの水晶玉は3000ptの得点アップになるだけだ。

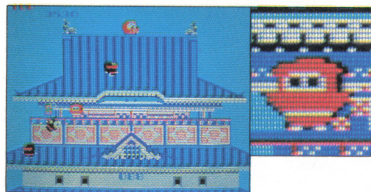
巻物を取れ！"雅の術"だ!!

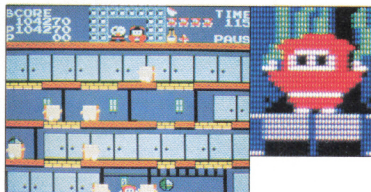
巻物 マキモノ

森、城内に登場する隠れキャラ、巻物。これを取ると、影はすぐに印を結んで呪文を唱え出す!! 影の呪文によって敵がバタバタと倒れるハズだ。これこそ雅の術なのダ!!

忍者特集 番外編

今までのソフトの忍者全員集合！

影やハットリくんの他にも、ファミコンにはいろいろな忍者が登場してるネ。ここではちょっとそんな忍者達に目をむけてみよう。79ページからの忍者ゲーム徹底研究特集もヨロシクね。

忍者くん

最初の忍者ゲームで、まだ術がない。でも面白さは弟のじゃじゃ丸くんに見事に受けつがれている。

忍者じゃじゃ丸くん

前回①の巻でおなじみのじゃじゃ丸くん。あのガマパックンの痛快さったらないネ!!

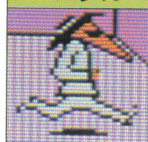
いっき　敵キャラに忍者登場

忍者ものとはいえないけど、時代劇もの「いっき」にも敵キャラに二種類の忍者が登場する。

それにお百姓さんの権べや田吾が分身の術ができるのも面白いネ。

赤忍と黒忍の二種類があるゾ！

ヘッケル

ジャッケル

スパイ vs スパイ

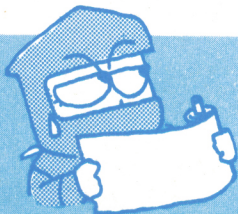
情報戦争に生きる現代の忍者、スパイ。102ページの新作ゲーム紹介では、このゲームをもう少しくわしく紹介しているゾ。

最新忍者ゲーム情報

影★の★伝★説

THE
LEGEND
OF
KAGE

— CAST —

KAGE	NINJA
KIRIHIME	PRINCESS
SHINOBI	NINJA
YŌBŌ	MAGIC MONK
YUKINOSUKE KIRI	NINJA
YŌSHIRŌ YUKIGUSA	SAMURAI

影の伝説ゲーム紹介

江戸時代末期、日本は魔界より現れた魔性の軍団に怯やかされていた。そして、ここに一人彼らに最愛の娘、霧姫をさらわれてしまった城主がいた。姫奪回を期した城主は伊賀の里より一人の忍者をよんだ。その名は〝影〟参上〜！

妖珠坊を倒して魔の森をぬけろ！

影の戦いはまず森から始まる。姫のいる城へいくにはこの森をぬけなければならない。だがこの森はただの森ではない。魔力がかかっていて、走るだけではぬけられないのダ。

妖術によってこの森に魔法をかけているのが、赤い色をした妖坊、妖珠坊だ。こいつを倒すには青い色の妖坊を三人倒さねばならない。

▲妖坊(青)を三人たおすと、親玉の妖珠坊(赤)が現れるぞ！

妖坊は妖術による火えん攻撃でおそってくるが、一番注意しなくてはいけないのは、その登場する瞬間だ。いきなり火をはなちながらでてくるので、妖坊をみたとたんにわけがわからず倒されてしまっていることがある。注意して画面をよくみてみよう。

▲妖坊、妖珠坊のはなつ火は、かがんでさけることもできるゾ！

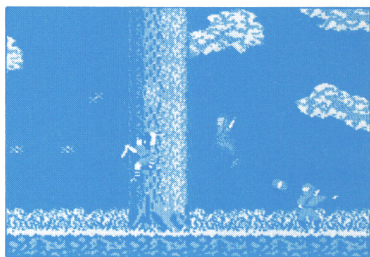
影の動きの特性を考えろ、森では木がポイントだ

影の伝説をプレイするうえで、頭に叩き込んでおかねばならないことがある。それは操作レバーが影の動きと、手裏剣の方向を操るということ。そして、レバーを上にするとジャンプする、ということだ。

これはどういうことかといえば、走っている時に手裏剣を上へむかって撃つと、必ずジャンプしてしまうということなのだ。

動きに関係なく手裏剣を撃ちたければジャンプをすればよい。一度大地をけってしまうと、もう着地するまで動きを変えることはできないから、レバーは手裏剣の方向のみに使えばいい。

が、その場合動けないということは、相手の攻撃もさけることができないから、手裏剣が飛んできたら、刀でハネ返すしかない。煙玉がきたら、残念だがあきらめるしかない。

けっこう頼りになるのは木に登りながら手裏剣を撃つやり方だ。これなら手裏剣を撃てる八方向がフルに使えるし、上下に撃っても少し影の位置がズレるだけですむ。相手の攻撃もおそい動きながらも上下にさけることができるゾ！

▲木に登って戦う時はこのあたりにいるのがいいようだ。逃げる時にすぐ下におりることができる！

これら三つのパターンの特性を頭に叩きこみ、状況に応じてたくみに使いわけて、見事に森を突破しよう。

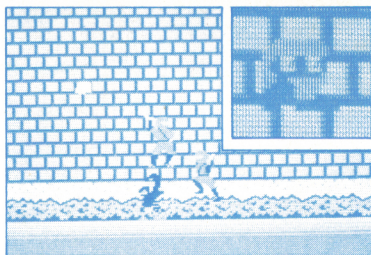
ぬけ道は城への近道だ！

ザコ相手でも十人撃破は苦しいぞ、増丸を捜せ！

森をぬければ城への近道、ぬけ穴シーンだ。ここではお堀の水ぎわで青忍を十人倒さないとクリアーできない。途中でやられるとまた最初からやりなおしだ。

ザコの青忍とはいえ、この十人突破は意外とムツカシイ。森と違って木がないし、高さが一画面分しかないため、常に敵と紙一重の勝負をしなきゃいけないところに原因があるのかもしれないネ。

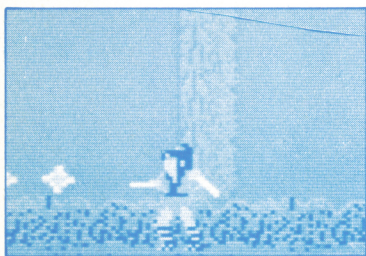
それにこのぬけ穴シーンではパワーアップ隠れキャラが1upの増丸しかでない。がんばってこいつをさがすしかないようだ。

それからここでは、お堀の水にもぐることもうまく活用することが大切だ。

▲ぬけ穴シーンでは増丸しか助けてくれない。どうしてもさがし出せ！

必勝法テク①

森で水晶玉をとれば、ぬけ穴シーンはらくらくクリアー！

ぬけ穴シーンでは増丸しかでないけど、森でだせる水晶玉（P65参照）は一度敵の攻撃をうけるまで持続力がある。

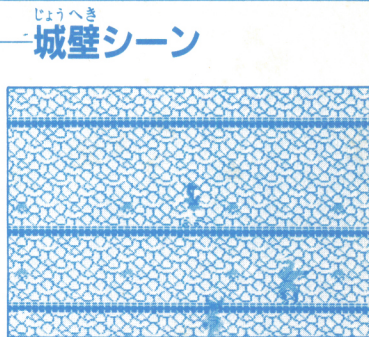
森でこの水晶玉をとり、ハイパー手裏剣の威力をもったまま、ぬけ穴シーンに入れば、影の攻撃力も強く、一度までなら打撃をうけても平気。かなり楽になるゾ！

▲貫通能力のあるハイパー手裏剣をもってぬけ穴シーンに突入だ!!

姫は近いゾ！　城壁を登れ‼

謎のキャラクター出現⁉——城壁シーン

城壁シーンは画面下に表示される矢印に従って、ただ上へ上へとジャンプしていくだけ。登場するキャラクターは赤忍のみ。こいつの相手はしてもしなくても、登りつめれば城内へ入れる。ぬけ穴シーンにくらべればかなりラクだ。

だが、この城壁シーンでは、他のどのシーンにもあらわれないキャラクターが登場するゾ。

だし方といったものに決まりはなく、城壁シーンに入れば、おそらくすぐお目にかかれるハズだ。このキャラクターは得点アップにつながる何かをだすカギを握っているらしいゾ。

▲赤忍の煙玉にだけは気をつけろ！

姫にあうためにこの城壁シーンをサッとクリアーしてしまうのもよいが、ぜひその謎解きにもチャレンジしてみてくれ！

影の伝説はやっぱりジョイスティックが便利だゾ

激しいアクションで八方向に手裏剣を投げて飛びまわる"影"の力をフルにひきだそうと思うならやはりジョイスティックがあったほうがいいゾ。

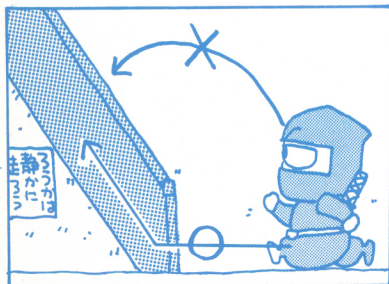
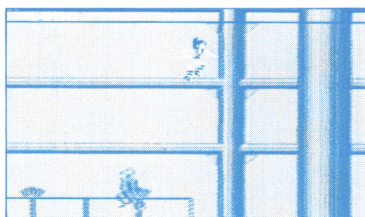
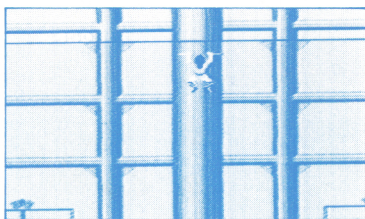
最低でもタイトーがだしているファミコイン（二枚組、二百円）は欲しいところだ。

城内突入！　姫は天守閣だ!!

階段に注意、特におどり場には気をつけろ！

城内では森のシーンと同じく、再び、青忍、赤忍、妖坊が総がかりでおそってくる。

影のほうも城内の柱をのぼることができるので、森の時と同じに3パターン（走る、登る、ジャンプ）の攻撃態勢がとれる。影を助けてくれる隠れキャラも、森と同じで、増丸以外はだせる。

ただ違うのは、影が目ざすのが四階の霧姫のいる天守閣であるということだけ。しばられた霧姫の両手をときはなちさえすれば、城内シーンはクリアーできる。森の時みたいに倒さねばならない敵はいないので、まだラクだ。

▲階段はジャンプで途中からのることはできない。きちんと下から登ろう。

▲城内では１フロアに二ヶ所、壁づたいに走れるところがある。

▲ただ柱のところでは、一度図のようなポーズで、とまってしまうゾ。

気をつけないといけないのは階段。ちゃんと下から登らなければならないし（左図）、階段の位置でしっかりレバーをあげないと、通りすぎてしまう。また、おどり場では素早く方向転換しないと、行きすぎて下に落ちてしまうゾ。

敵にかまわず、サッと上へ行くつもりが、階段に手間どってヤラレた、なんてことがないように。

必勝法テク②

まずは隠れキャラの出し方をつかむことが高得点への道だ

リアルなアクション、息づまる戦い、と本格的忍者ゲームとよぶにふさわしい、この影の伝説は、難易度もかなりのものだ。

そのため上級者クラスのゲーム攻略をするためには、どうしてもパワーアップ隠れキャラが意のままにだせるようにならなくてはむずかしいぞ！

▲これらの隠れキャラの確実な出し方をみつけることが、先決だ!!

だから、最初は森だけでもいいから、じっくりと隠れキャラの出し方をみつける、その目的のみでプレイしてもいいだろう。遠回りなようだが、これが一番の上達への近道だ！　と我々ファミコン探偵団は信じている。

??????????影の伝説質問箱??????????

Ⓠ 影の術名の〝阿修羅〟とか〝雅〟というのはどういう意味なの？

阿修羅というのは、腕を六本もった仏教の神様のことなんだ。手裏剣を八方向一度に飛ばせることからこういう名がつけられたんだろうネ。

雅の術とは、このゲームの作者の名前（雅章さん）からきているんだ。Ⓐ

ついに首領が正体を現したぞ!?

見事姫救出に成功し、魔城を脱出した影。だがその喜びも束の間、魔城よりかかった追手にすぐさま姫を奪われてしまう。

再び姫救出に向かう影の前にたちはだかるのが、各章の首領達。対決シーンの始まりだ。

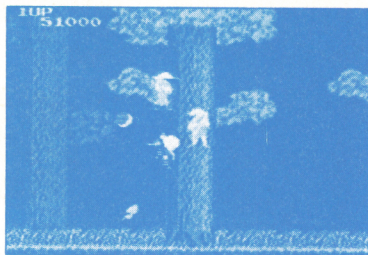
対決シーンでは、各首領達との一騎討ち。他の敵がでてきて勝負に水をさすようなマネはしない。

そしてこの勝負を上空でじっと見守る謎の蝶。各首領達は青忍、赤忍、妖坊を従えているだけあってなかなかの強者。さすがの影も

▲対決シーンとは、実力者同士の決戦なのダ！　ザコに用はない!!

苦戦はまぬがれそうにない。勝負のカギを握るのは上空で舞う謎の蝶。この蝶の謎さえ解けば、影に勝利をもたらすという。さて、その謎とはなにか!?

★ファミ形平次親分、蝶の謎に挑む!!

さすが忍者ゲームの得意なハッタリくん。すでに蝶の謎をといて対決シーンをクリアーしたという。だが、かりにも忍者のハッタリくん、人に自分の秘密を教えない。

そこで我がファミコン探偵団が誇るファミ形平次親分に彼のプレイをみて、蝶の謎を推理してもらった。以下は平次親分の弁。

「おう、たびたびマンガにでてくる妖怪なんかで、何やってもききめがなくてよう、実はその実体が別のところにあった、な～んてのがあるだろ、あれと同じなんじゃないかと思うわけよ、わかったかい？」――さあ、親分の推理はあたっているのだろうか？

―ハッタリくんの㊙メモ公開―

対決シーン各敵キャラの傾向と対策

いくら自ら忍者だと言いはろうと、まだまだ未熟なハッタリくん。なんともマヌケな話だが、自分で書いた各首領達の攻略メモをおとしていってくれたゾ！ これをキミたちに公開しちゃおう!!

双幻坊

傾向：蝶の謎さえ解ければ何のことはない相手。ハッキリいって妖坊より弱くなる。

対策：特に策をたてる必要もない程度の相手なので戦う時はできるだけ刀で戦いたい。一人につき5000pt、二人で10000 ptの差は大きいからだ。

霧　雪之介

傾向：蝶の謎をといても動きが速い。二刀流の剣の腕にかなりの自信をもっていて、手裏剣もよくはね返す。

対策：対策の前に水晶玉をとってハイパー化しておきたい。そうすれば、きりあいにもち込んでも相うちで勝てる。

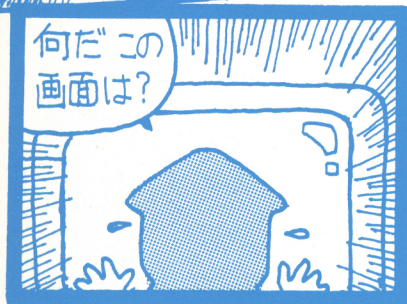
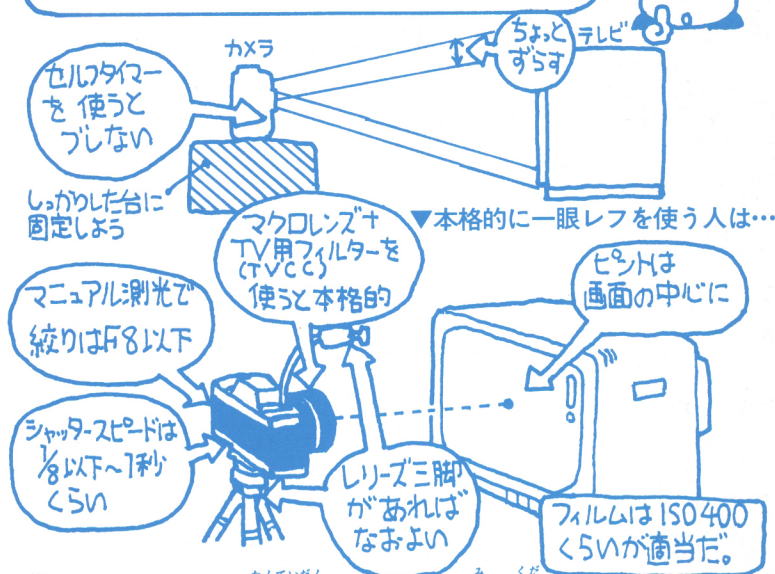
雪草妖四郎

傾向：強い！ 蝶の謎をといても、妖力を使い、二刀を扱う剣の腕も影を上回る。

対策：水晶玉二つはとっておきたいところ。とにかく機敏なレバー操作を身につけること。そしてプレイヤーを一人ぐらい失う覚悟が必要だゾ。

影の伝説外伝

キミも狙え！　おしゃべり霧姫

まんが・ナメコ・ジル

でも、写真のとり方は教えてやるぜ

カメラ

テレビ

ちょっと
ずらす

セルフタイマーを使うとブレない

しっかりした台に固定しよう

▼本格的に一眼レフを使う人は…

マクロレンズ＋TV用フィルターを(TVCC)使うと本格的

ピントは画面の中心に

マニュアル測光で絞りはF8以下

シャッタースピードは1/8以下〜1秒くらい

レリーズ三脚があればなおよい

フィルムはISO400くらいが適当だ。

実はわがファミコン探偵団が取材した時には、まだくわしいことまではきまっておらず、タイトーの人も「くわしくは発売されてからのカセットについている応募要項を見て下さい」といっていただけだった。でも、いろいろと楽しいグッズを用意しているらしい、という話もきいているから、みんながんばって、チャレンジしよう。

ファミ形平次の

マップづくりのススメ

今回特集したゲームソフトのゼルダの伝説、それに、前回で特集したグーニーズなんかは、どうしても、マップがないと攻略しづらいゲームだよネ。

自分のもっているソフトのマップがついてる攻略本を買ってしまうのが一番手っとり早い方法だけれども、キミたちには自分にだけしかわからないものでもいいから、自分の手でマップを作ることをオススメしたい。

なぜなら、自分でマップを作っているうちに頭の中にマップが叩き込まれ、上達度もまったく違ってくるからだ。

とはいえ、ハットリくんのように広くて、しかも、何本目の木にちくわが何コとかいった細かいところまでデータが必要になってくるものになると、マップもそれなりのものが必要となってくる。

こういう時はどうすればいいか？　ちょっと悪いがそのゲームのマップ付きの攻略本を友達から借りて、マップの部分だけコピーさせてもらうおう。そしてそのコピーに自分でいろいろとわかったことを書きこんでいって、自分だけのマップを作ればいいのダ。

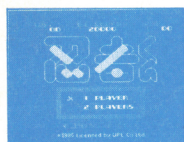
さあキミも自分だけのマップづくりにチャレンジしてみよう。

忍者ゲームソフト

徹底研究

ギャ〜〜 やめてくれ〜〜

どれどれ わたしがよ〜く 調べてやろう

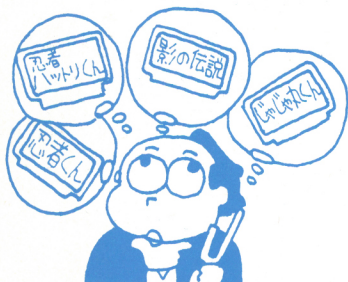
ごそごそ

今度は忍者ゲームを買ってみよう！
これはそんなキミのための特集だ!!

いろいろな術を使い、超人的な活躍をするカッコイイ忍者。大ブームがあったのは以前の話としても、まだその人気というのはなかなかのもの。

ファミコンソフトでも忍者ものは今度出る「影の伝説」で計四本。ディスクでも「謎の村雨城」は忍者ものといってもいいよネ。

ここではそうした忍者もののROMカセットの四本を徹底研究しちゃおう、というわけだ。

特に今度自分のソフトコレクションに忍者ものを加えたいな、と思っているキミ、ぜひどのゲームが自分の好みにあっているかを確かめる参考にしてみてくれ。

今回は比較材料に、敵キャラながら忍者の登場する「いっき」も加えてみたゾ！

Ⅰ 状況設定

忍者が動くとなれば、必ずそこに与えられた使命がある。で、ファミコンになった忍者達に与えられた目的を並べてみたのが右の表。

最近のファミコンのはやりは、ヒロイン救出の冒険もの。その影響からか、忍者ものでも新しい二本（じゃじゃ丸と影）はお姫さまの救出が使命になってるネ。

おもしろいのはハットリくん。何と彼はまだ使命を与えられる前の修行中の身だったというわけだ。

ゲーム	目的
忍者くん	魔城の敵討伐
じゃじゃ丸くん	さくら姫救出
ハットリくん	忍法修行の旅
影の伝説	姫救出
いっき	主人公の妨害

さて使命を与えられた忍者の活躍場所は、ということで示したのが下の図と表だ。

ちょっと忍者くんのさみしさが目を引くね。表で見ると影の伝説もあまりかわらないように見えるけれど、影の伝説のほうはお城のシーンがお掘、城壁、城内の三つからなっていて、なかなか変化に富んでいる。

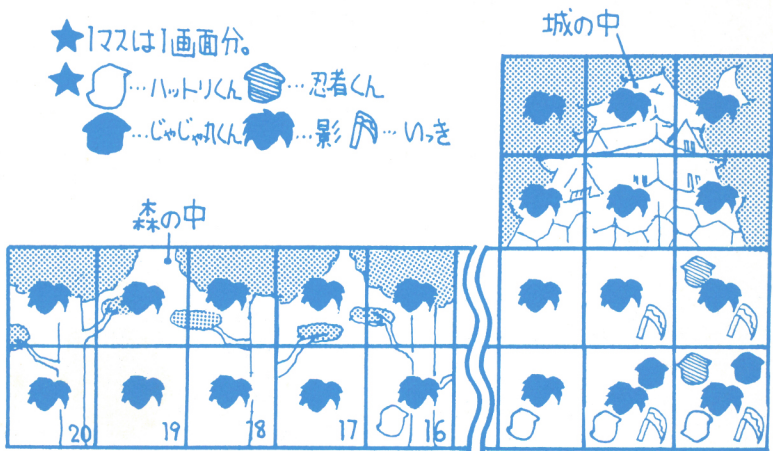
シーンの変化の多様さではハットリくんが一番。けれども森のシーンなど単調で、それほどには感じられない、という気もする。

活動範囲という点では何といっても影の伝説。やはり主人公の動きが激しいと、戦いの場もせまくするわけにはいかないもんネ。

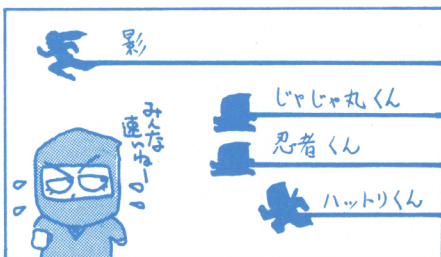
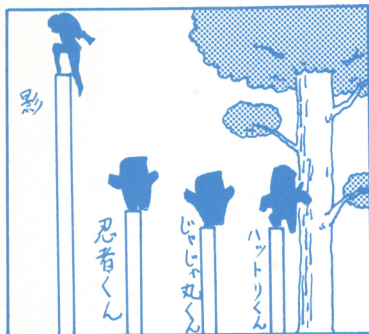
◎ゲームの忍者達の活躍の場

ゲーム	城	森	小屋や家	岩場	水	その他の主なシーン
忍者くん	○	×	×	○	×	なし、城にも城内がない
じゃじゃ丸くん	○	×	○	×	×	墓場、街道
ハットリくん	×	○	○	○	○	空、神社
影の伝説	○	○	×	×	○	なし、ただ森に季節あり
いっき	○	×	○	×	○	畑、墓場

◎戦いを展開する広さくらべ

Ⅱ 主人公能力比較①ノーマル状態

使命を与えられた忍者たち、いったいどれくらいの力をもって戦いにでよう、というのだろう？

●速さくらべ(走力)

ノーマル状態で足が速いのは〝影〟だけ。ハットリくんやじゃじゃ丸くんでは足を速くするのもアイテム忍法の中にいれている。忍者くんは画面がタテ長なので、あまり速く走る必要がないようだ。

●高さくらべ(ジャンプ力)

これも走力とまったく同じ。今度はタテ二画面の忍者くんとヨコの二画面のじゃじゃ丸くんがいれかわっているぐらい。ただ高く飛ぶ忍法アイテムをもつのはハットリくんだけ。

ジャンプ力もズバぬけてスゴイ〝影〟だが、ジャンプ中は体のむきをかえられない欠点もある。

ハットリくんがかなり劣るみたいだけど、これは、はやがけとたかとびの術がすぐに手に入るからだヨ。

●投げくらべ(手裏剣飛距離)

忍者のポピュラーな武器が手裏剣。ゲームの忍者達も主にこれを使うが、その飛距離も影が一番。画面のハシからハシまで飛ばすことができる。また方向も八方向に飛ばせるのは影だけ。他の忍者はみんな左右にしか飛ばせない。

だけど影以外の忍者達は、いっきの権べの投げるカマよりも手裏剣が飛ばないなんて情けないネ♡

●その他の特徴

耐久力 ハットリくん

攻撃力に劣るハットリくんは、反面、敵の攻撃には強い。ふつうの敵の攻撃では９まであるパワーがなくならない限りダウンしない。

攻撃力 影

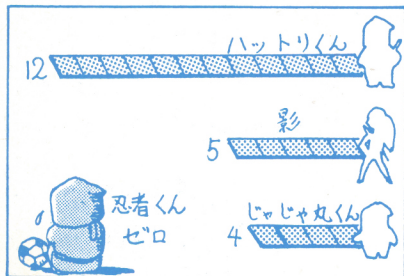
手裏剣距離No.１だった影は、刀も使え、敵手裏剣もハネ返せる。手裏剣と刀をフルに使えば、バッタバッタと敵をなぎ倒せるゾ。

体あたりのできる 忍者くん じゃじゃ丸くん

忍者くん、じゃじゃ丸くんには体あたりで相手を気絶させる、というテクニックもある。これを使えば、手裏剣の飛距離の短さも充分カバーでき、体あたりをうまく利用した技もできるゾ！

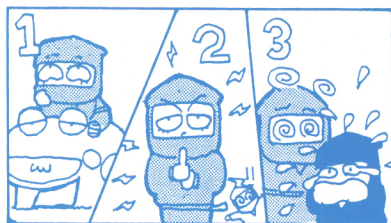
Ⅲ 主人公能力比較②アイテムによる忍術

今度はアイテムを使ったパワーアップ技だ。いろいろな忍者がいろいろな術を使っているゾ！

●アイテムの数

ハットリくんのアイテム数はとび抜けてるネ。でもはやがけやたかとびなんて、忍者ならできてあたり前のこと（実際〝影〟はこれができる）もふくまれている。やっぱり忍法修業中の身はツラいもんだネ。

●パワフル度

忍法ベスト3をあげてみよう。一番すごいのはやっぱりアイテム三つを必要とするガマパックンだろう。雅の術もかなりのものだ。

同じ無敵でも人の助けをかりる涙パワーが三位ぐらいだろうネ。

●どれだけ持てるか？

いったいいくつのアイテムを同時にもてるか、ということだけど、ハットリくんと影はすべてを同時にもつことが可能。ただし、ハットリくんは四つ以上の同時使用は無意味だし、影はアイテム全部をそろえることがむずかしいゾ！

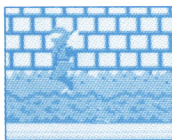
●忍術アラカルト

水とんの術

ハットリくんは水ぐもをはいて、水の上を歩ける。影も水にもぐることができるゾ！

水とんの術とくれば、思いうかぶのが火とんの術。これはハットリくんが、獅子丸の力をかりてできるのみだ。

ン？　忍者でもないのに分身の術を使う奴がいるゾ！

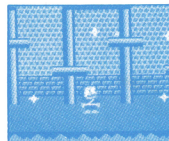
▲いっきの権べらは葉っぱをとると分身の術が使える。

分身の術

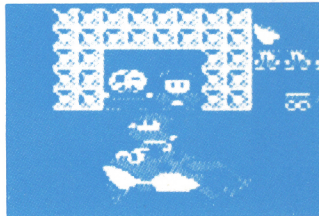
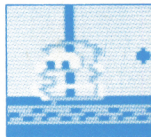
影しかできない。しかも単なる目くらましの術ではなく、分身している間は無敵になれる。

八方手裏剣

ハットリくんでは究極の術。ただ飛距離、方向ともに影のほうが数段上。

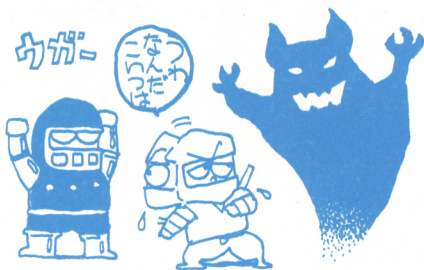
姿隠しの術

分身のできないハットリくんとじゃじゃ丸くんはかわりにこれができる。やはり無敵になれる。

変化の術

じゃじゃ丸くんのガマパックンにハットリくんの黄金変身。ともに無敵＋得点アップの大技中の大技だ！

Ⅳ 敵キャラ比較

さて忍者たちが戦う相手はどんなヤツらなんだろう。敵キャラをゲームの方から研究してみよう。

●種類――なぜか妖怪の多い敵キャラ

忍者が戦う相手も忍者とだいたいはきまっているのに、どういうわけか、ゲームの主人公達の相手には妖怪が多い。同じ忍者を相手にするのは〝影〟とハットリくんぐらい。が、〝影〟の相手をする忍者にも妖術使いがいたりする。

敵キャラの数ではなんといってもハットリくんが一番。種類も甲賀忍者から、マンガのハットリくんの敵役であるケムマキや、その飼いネコの影千代、それに妖怪やはてはロボ鳥、メカ忍といったものまでがいて、いったいどういう世界なんだろう、という気がしてくる。

影の伝説がその次に多いが、実際ふつうに相手をするのは青忍、赤忍に妖坊ぐらいで、実質的には一番すくないといっていいだろう。

それじゃあ、この数多い敵キャラの中でどれが最強なんだろうか？　次のコーナーでそれを探っていくことにしよう。

最強の敵キャラって何だろうネ

まず各ゲームの最強キャラを選びだそう。

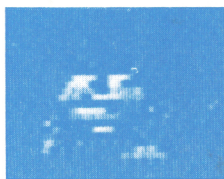
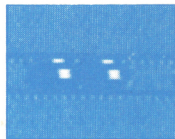
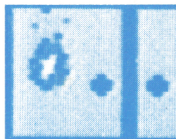
影の伝説では文句なしにすべての頭領である雪草妖四郎だろう。

忍者くん、じゃじゃ丸は敵キャラの性格が同じなので、ここはじゃじゃ丸くんの最強キャラ、カクタンに代表してもらおう。

ハットリくんでは文句なしに白猫斎だろう。

さて、この三つのキャラでの最強は、やはり倒した時の得点、うちこむ手裏剣の数、そして心要なアイテムが最低でも二つはいることから白猫斎でおちつくのでないだろうか。以下二位雪草妖四郎、三位カクタンが順当なところだネ。

こいつはイヤーな、おじゃまキャラ

本来の敵キャラではなく、ヘマさえしなければ、でてこないキャラ、ダメージは与えないが、プレイヤーのゲーム進行を著しくさまたげるやっかいなおじゃまキャラもある。特に忍者くん、じゃじゃ丸くんの火の玉は敵よりやっかいだゾ!

並の敵キャラ以上に始末におえない、おじゃまキャラ。

Ⅴ 隠れキャラ、隠れ技比較

ここでいう隠れキャラというのは、ゲーム本来の説明書には載っていないキャラクターのことだ。（たとえ説明書に載っていても、その出しかたが秘密になっている場合、それも隠れキャラという）

だから比較といっても、現在ファミコン探偵団が確認している範囲内でのもの、ってことだ。

そして今のところ、忍者くんではこれといったものがみつかっていない。というわけで今回のコーナーでは弟のじゃじゃ丸くんの方にがんばってもらうこととしよう。

●数はどれくらいあるんだろう？

隠れキャラの数を示したのが右の表。じゃじゃ丸の一つというのはさみしいネ。もし、パワーアップアイテムなんかを意のままにだしわけることができるようになった、なんて技がみつかったら、すぐにわがファミコン探偵団に教えてほしいところだ。

ハットリくん	：☆☆☆☆★★★
影の伝説	：☆☆☆☆★
じゃじゃ丸くん	：★

※★は得点アップ、★はパワーアップキャラ、技、☆は、その両方の特性をもつものを示す。

●最高の得点がもらえるのは…？

上であげたじゃじゃ丸ただ一つの隠れ技が、25万7000点ボーナス。

これが今のところ最高で、その

次にくるのは、ハットリくんの高橋名人20万点だ!!

でもここまで高得点のボーナスキャラを作ってしまうのも考えものだよネ、一度出すとゲームへの意欲がけっこうそがれるものだ。

得点をあげるぐらいなら、もっとパワーアップキャラをふやすべきだ。それを使うことで、逆にゲームへの意欲がますもんネ。

総合判定

今までの比較データをもとに、どんな人にどの忍者ソフトがむいているのかを、長所、短所をつけて、タイプ別にまとめてみたゾ。

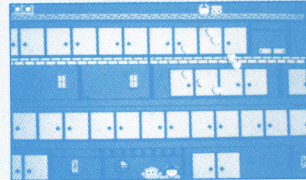
忍者くん

隠れキャラなんて邪道だ！ 腕で勝負する本格派むき。

長所：単純な内容ながら、けっこう難易度が高く、熱中して遊べる。

短所：操作方法（特にジャンプ）が後発のじゃじゃ丸くんに比べ、使いづらい。

じゃじゃ丸くん

画面の楽しさを味わいたいエンジョイ派のキミにはこれ！

長所：かなり熱中して遊べる忍者くんゆずりのゲーム内容＋ガマパックンの出現。

短所：忍者くん以上に短い手裏剣の飛距離は、あまりにも頼りなさすぎる。

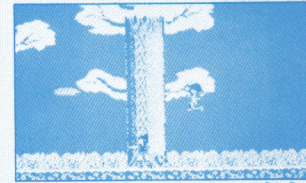
ハットリくん

アイテムや隠れキャラがいっぱい！ 欲ばり屋むき。

長所：マンガでおなじみのキャラクターを使って、数多くの忍法が使える。隠れキャラも多い。

短所：セレクトボタンまで使う操作方法はちょっとめんどくさい。

影の伝説

できるだけリアルな動きを楽しみたい本物志向の人へ。

長所：手裏剣の飛距離、方向、それに刀も使えて、本格的忍者ゲームを楽しめる。

短所：ゲームをやりこんでいけば実際に腕はあがっていくだろうが、かなりその場の運に左右されやすい。

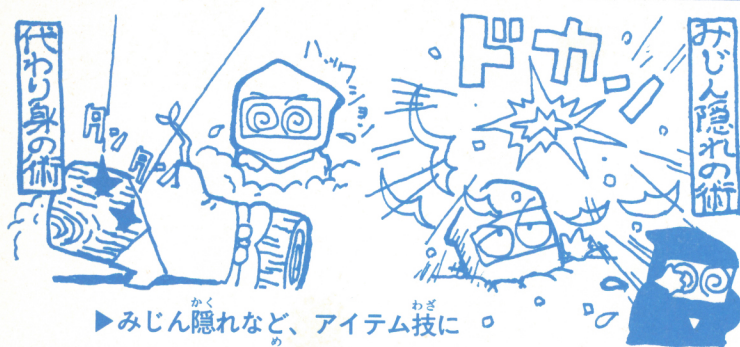
忍者ゲームにもの申す！

ファミコン探偵団からの提言

忍者ゲーム特集、参考になったかナ？ さて、こうした特集を組んでみたファミコン探偵団からの感想はといえば、どのゲームもゲームとしてはおもしろいんだけど、忍者の性質をまだだしきれてないナ、という気がしたヨ。

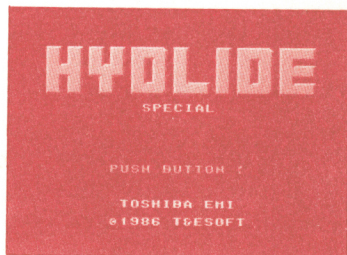
忍者の活躍するゲームをつくる。その発想はいいにしても忍者だから武器は手裏剣、とそれだけしかない、というのはものすごくさみしい。最初にでた「忍者くん」は仕方ないにしても、最近のものでもやっと「影の伝説」に刀が加わったぐらい。ノーマル状態でもまきびしをまくぐらいの芸当はみせてもらいたいものだネ。

アイテム技だって、よく劇画にでてくる忍術なんかもとりいれてほしいもの。ただガマパックンはなかなかいいアイデアだと思うよ。変化の術はこれからもどんどんとりいれていってほしいもののひとつだね。

1upなんかも変わり身の術を使える回数がふえるといった、忍者の特性を考えた工夫も、これからの忍者ゲームに望みたい。

▶みじん隠れなど、アイテム技にいれたら、みた目にカッコイイぞ。

新作ソフト情報

最新情報をばっちり教えるぞ！

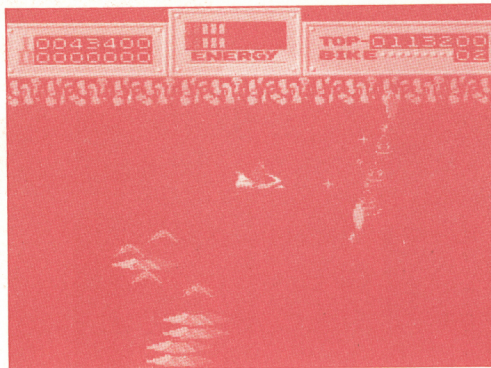
ＳＰＹvsＳＰＹ
マイテイボンジャック
マグマックス
アトランチスの謎
グラディウス
キャッスルエクセレント
ソロモンの鍵
ドラゴンクエスト
コスモジエネシス

セクロス　日本物産　5月上旬発売予定

ギルギットでペトラ人を救い出せ!!

ここは惑星コルラ。高度な文明を持つペトラ人と凶悪なバスラ族が共存する世界だ。

ところがある日、バスラ族がペトラ人に突如宣戦布告をした。平和主義のペトラ人は、なすすべもなく地下へと追いやられてしまう。

だがなかには逃げ遅れたペトラ人もいた。彼らはバスラ族の影におびえながら、ひたすら救助を待っている。

そこで開発されたのが、救助用ホバーリングバイク・ギルギッドペトラだ!!　バスラ族の魔手から仲間を救うため、秘密ゲートより発進する。

ビーム砲と体当たりで、敵の攻撃をはねのけろ！

セクロスは障害物ゾーン及びスリップゾーンでのバイクチェイス、砲台ゾーン、バルタンクとの決戦の4シーンを1パターンとしたゲームで、3パターン構成となっている。

われわれは、ギルギットを操り、敵の攻撃をかわしながら、この3パターンを走破せねばならないのだ!!　装備されているエネルギービーム砲で、敵キャラをビシビシ攻撃しながらつき進もう。　もちろん、ペトラ人を救い出すことも忘れてはならないぞ。

また、障害物ゾーンやスリップ

ゾーンではバスラ族のバイクが攻撃をしかけてくる。といっても武器をもっているわけでもなく、ただ体当たりしてくるだけ。体当たりには、体当たりを！うまくぶつけて、障害物につっこませろ。おちついてかかれば、楽勝だぞ。

ただ忘れてならないのが、体当たりが通用するのはバスラ・バイクだけということ。他の敵キャラや障害物には、接触しただけで爆発してしまうから気をつけよう。

▲障害物ゾーン。

▲スリップゾーン。

▲砲台ゾーン。

▲バルタンク決戦。

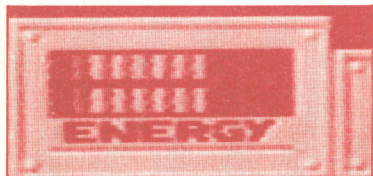
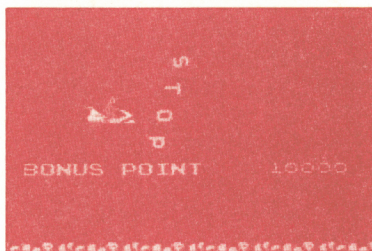
とにかく、シューティングあり、バイクチェイスありのこのゲーム、最大級の興奮が味わえることまちがいなし。砲火の中をギルギットで駆け抜けろ。

ペトラ人を救出してボーナス得点をいただこう♡

ペトラ人を救出すると、その人数分だけボーナス点となるので、できるだけ多く助けよう。

ただし、ペトラ人をたくさん助けるとそれだけ重くなり、エネルギーの消費も激しくなるので注意が必要。出てくるエネルギーパックを、こまめに取っておこう。

また、ボーナス点の計算より前に、ギルギットを撃破されると、それまで助けたペトラ人が無効になってしまうから気をつけよう。どんなにたくさんのペトラ人を助けても、ボーナス点計算の直前で撃破されたらばからしい。くれぐれも油断しないように。

なおボーナス点は、ペトラ人一人につき1000点があたえられる。

▲ペトラ人達は助けを待っている。

▲ワ〜イ♡　ボーナスだ!!

エネルギー残量には、いつも気を配れ!

ギルギットは、エネルギーがなくなると爆発してしまう過激な乗り物だ。表示パネルで示されるエネルギー残量にいつも気を配っておこう。

エネルギーがきれかかると、モールス信号のような音がする。急いで、エネルギーパックを取り、エネルギーを補充しよう。

まあ、小まめにエネルギーパックを取って、いつもエネルギーを満タンにしておくのが無難だね。

連射のカギを握るケノバーグを見逃すな！

ケノバーグはバスラエネルギーを吸収した巨大植物。攻撃してこない無害な存在だからといって、ほっておいたら大まちがい。こいつは、攻撃力増大のカギを握っているんだぜ。

ケノバーグにビーム砲を二発撃ちこむと、なぜか星に変身してしまう。これを取ると、なんとギルギットは連射可能となるのだ。

ただボタンを押しっぱなしにするだけで、エネルギービーム砲を

▲ケノバーグは根もとを狙え！

撃ちまくってくれるんだからたまんないね♡

これを取ると取らないでは、攻撃力が格段に違ってくるぞ。

▲恐竜化石はひきつけて撃て！

恐竜化石を攻撃して、ピルブル星人をやっつけろ。

見逃せないといえば、画面にドテッと寝そべっている恐竜化石も同じだよ。

こいつ自体は、500点と特別に得点が高いわけじゃない。しかし中にはピルブル星人が潜んでおり、

▲ほ〜らみごと5000点♡

こいつを倒すと、かなりの点が得られるんだ♡

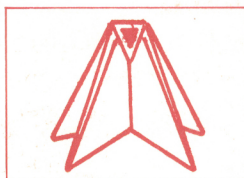
恐竜化石から脱出した直後を狙い撃てば、5000点。タイミングをはずすと、3000〜300点に落ちてしまうので気をつけよう。

あまり遠くから恐竜化石を撃つと、タイミングがとりにくい。ぎりぎりまで引きつけて撃破すべし。

▲ウォーミーストーン。

▲アプトン。

▲ボッジフ。

▲ガビアム。

▲トライアンウォール。

▲コムソーラ。

各種砲台の特性をつかんで、状況を有利に！

ギルギットを攻撃してくる各種砲台はなかなか強敵だぞ。

ウォーミーストーンは岩石砲台。爆破しても変色して残り、それに触れると爆発してしまう。300点。

アプトンは植物砲台。爆破すると残がいが残る。300点。

ガビアムは単発で攻撃してくるエネルギー砲台。200点。

ボッジフはCクラスエネルギー砲台。その砲弾は空中で三発に分裂する。200点。

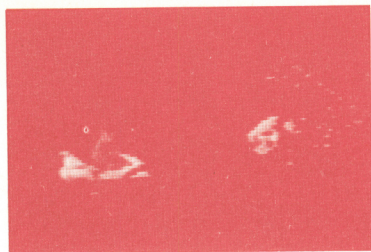
トライアンウォールはBクラスエネルギー砲台。連続発射してくる高出力タイプ。200点。

コムソーラはAクラス砲台。200点。

バルタンクは敵の最強兵器。気を抜くな！

砲台ゾーンを越えると、そこではバスラの誇る最強兵器、バルタンクが待ちかまえている。

この恐竜戦車、最初は一匹(?)だが、すぐに二匹に増えてしまう。

▲白骨化し後退するバルタンク。

▲頭ガイ骨をたたきつぶせ!!

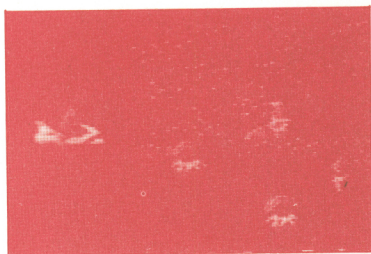
一匹のうちにすばやく仕留めよう。

バルタンクをうまくやっつけると、白骨化して逃げてゆく。だからといって安心してはいけない。今度は頭がい骨が、ギルギットに向かって飛んでくるからだ。

こいつをじっくり待ちかまえて、撃ち落とそう。5000点いただきだ。

ペトラ人の落とし物が隠れキャラ!?

セクロスにも隠れキャラは存在する!! 巨大植物や砲台には、ペトラ人の落とし物（クツ、時計など）が隠されていることがある。こいつをうまくさがし出すと 1000～3000のボーナスがもらえるぞ。

例えば、三つ並んだウォーミーストーンのどこかに隠された時計を取ると、見事3000点を取ることができる。ただ、これはいつも出現するとは限らない。撃ちかたに

▲異星物体ブレインはすばやいぞ。

▲おっ、ペトラ人のクツを発見♡

条件があるみたいだね。

隠れキャラといえば、異星物体ブレインもその仲間にいれてよいだろう。こいつはアプトンが二つ並んだところに隠れている。うまく撃てば、一匹10000点になるぞ。

ハイドライド・スペシャル　東芝EMI

これがハイドライド伝説だ!!

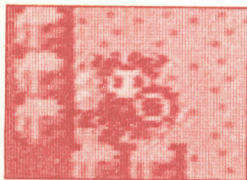
パソコンで大人気のソフト「ハイドライド」が「ハイドライド・スペシャル」としてファミコンに登場したぞ♡　剣と魔法の世界での大冒険が、きみの参加をまっている。さあ、フェアリーランドを救う旅を始めよう!!

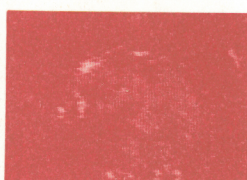
▲フェアリーランドに平和を取り戻せ

広大な緑の国フェアリーランド。宮殿に祭られている三つの宝石のおかげで、夢のように平和の国だ。

だが心ない人間はどこにもいるもの。宝石の一つを盗み出し、大悪魔バラリスを目覚めさせてしまった。たちまちフェアリーランドの平和はみだされ、残りの宝石もどこかに飛ばされてしまう。

そのうえ王女アンまでが、バラリスの手にかかってしまう。三人の妖精に姿をかえられ、フェアリーランドのどこかに隠されてしまったのだ。

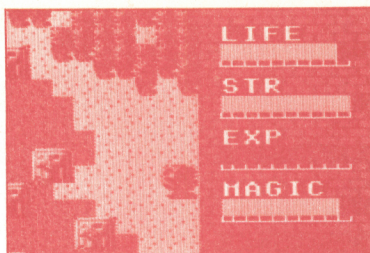
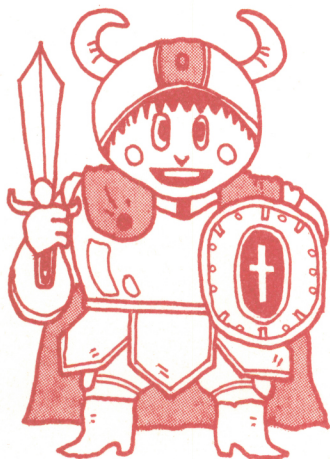
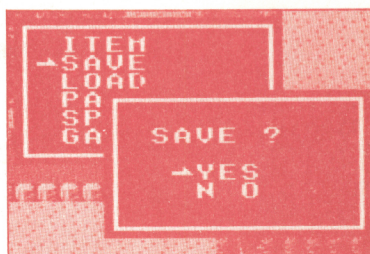
絶望に沈むフェアリーランドは、たちまちバラリスの支配下におさめられてしまった。しかし、一人の若者がバラリスと対決する決意をした。彼の名はジム君。ジム君は王女を助け出すため、怪物のうごめく荒野へと、敢然と挑戦した。

▲主人公のジム君。

▲希望の星、アン王女。

▲強大な悪魔バラリス。

ジム君の能力が一目でわかる、四つのメーター。

このゲームの一番の特徴は、ジム君の能力が常に表示されていることだ。右の写真を見てもらえばわかるが、ＬＩＦＥ（生命力）、ＳＴＲ（強さ）、ＥＸＰ（経験値）、ＭＡＧＩＣ（魔力）と四つのメーターにわかれている。

ＬＩＦＥはジム君の生命力及びダメージを示し、０になった時は彼の死を意味するんだ。０になりそうになったらじっと休むこと。そうすれば、その時点での最大値までは回復する。

また敵を倒すたびにふえていくのがＥＸＰ。ＥＸＰが100アップ

▲このメーターに気を配れ！

▲進歩をしっかりセーブしろ。

すれは、各メーターの最大値が一段アップしていくんだ。つまりジム君は、どんどん経験をつむことによって、能力を伸ばしているってわけ。努力の人なんだ。

こうして各メーターを伸ばしていったら、すかさずセーブをしよう。そうすれば途中でやられても、また同じ段階から再びゲームすることができる。

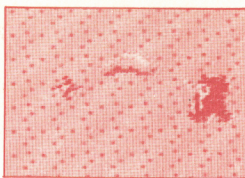
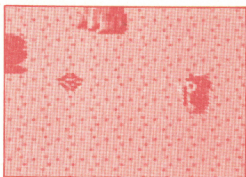
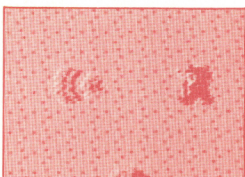
またゲームを途中でやめるときも、表示されるパスワードをメモっておけば、次も同じところから始めることができるんだ。じっくり取り組めるからうれしいね。

まずは経験値のアップが第一だ!!

このゲームは地上からスタートするんだ。最初はあまり動かず、まずスライムから倒して力をたくわえよう。

敵を倒すごとにEXP（経験値）はあがっていく。弱い敵で経験をつけて、それからだんだんと強い敵にあたっていくのがベストだね。そうすればLIFE（生命力）も自然にあがっていく。地上のアイテムや宝物をある程度集めたら、今度は迷宮にチャレンジしよう。

ゲームが先に進んでゆくにつれて、強敵が次々と出現してくる。そんな時、必要なアイテムが欠けてたりするとかなりつらいことになるぞ。できるだけ集めておこう。

▲アイテムがずらり。

▲これがファイアーだ。

▲そしてアイス！

▲だめ押しのウェーブ。

経験値があがるにつれて、MAGICのレベルもあがっていく。そうすると使える魔法も増えてくるんだ。メーターが20でターンが、30でファイアーが、40でアイス、50でウェーブ、60でフラッシュが使えるようになる。

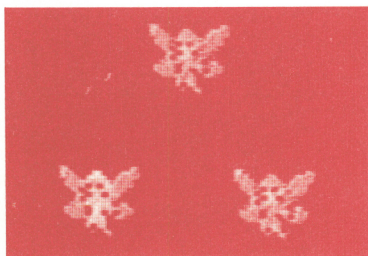
ターンは、敵の進行方向を逆転させる魔法。フラッシュは画面上全ての敵にダメージをあたえる強力な魔法なんだ。

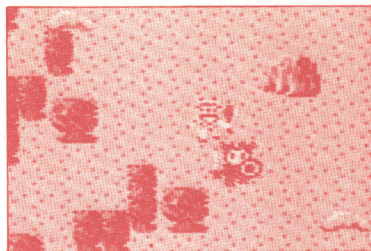
悪の手先は手強いぞ。じっくり攻めよう！

敵のキャラを倒すには、Aボタンを押し、攻撃状態にしてぶつかっていくことだ。この時には正面からたちむかわず、相手の後ろや横にまわりこむことがコツ。

だがＬＩＦＥがあがってくると、スライムやコボルド程度のやつなら、正面から攻撃してもなんともない。しかしその時には経験値もあがらないので気をつけよう。

なにしろこのゲーム、非常に敵キャラが多い。ブヨブヨの液体状生物スライム、森の小鬼コボルド、砂漠の守護神サンド・ウォーム、ひとだまウィルオー・ウイプス、魔法使い、ウォーター・ドラゴンなどなど。その他、バラリス親衛隊などという強力な一軍もいる！

こいつらをすべて倒さない限り、平和はおとずれないのだ!!

フェアリー三人を集めるんだ。

▲スライムとコブリン

とにかく、ジム君の最も、重要な任務は、王女の奪回！　三人の妖精を根気よく見つけていかなければならない。それに、失われた三つの宝石を拾い集めることも、忘れてはならないぞ。

これだけの規模のゲームだからそんなに簡単にやり遂げることはできない。セーブやパスワードの機能を使って、根気よくせめていくことが第一。時間をかけてじっくりやりとげる快感を味わおう。それが「ハイドライド・スペシャル」の魅力なんだよね♡

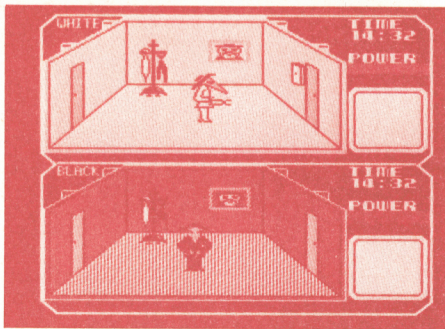
SPY vs SPY　コトブキシステム

これぞまさしくゲームのニュータイプ

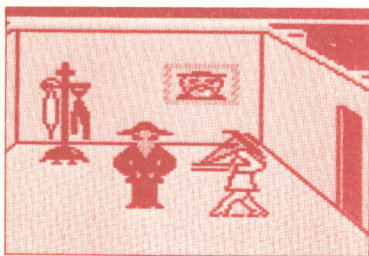
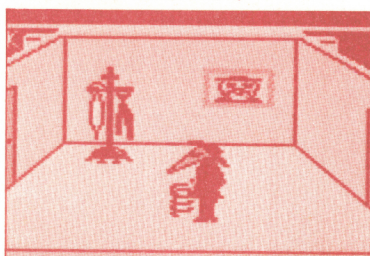
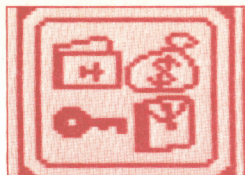
▲設計図をめぐるスパイ合戦の始まりだ!!

SPYvsSPYは、ゲーム界の大元締〝ジンテンドウ〟の新型ディスクシステムの設計図を、スパイのヘッケルとジャッケルがうばいあうゲームだ。

競いあうのはその脱出時間。きみはスパイとして一刻も早く、設計図、パスポート、お金、カギを発見し、カバンにつめて脱出しなければならない。

このゲームの一番の特徴は、一つの画面で同時に上下に別れてプレイすること。ヘッケルとジャッケルは別々の部屋で行動してるってわけなんだ。

もちろん同じ部屋で出くわす時もある。そんな時相手と戦うかどうかはきみの自由だ。

また、モード選択によって、コンピュータとの対決、友達と一対一の対決、初心者コースが選べるから幅広く遊べるはず。

頭をつかってワナをしかけ、コンピュータや友達をだし抜こう。このゲームのストーリーを作っていくのはきみたちだ♡

▲一つの部屋で戦うこともある。

▲ワナをうまくしかけよう。

▲みんなつめこんだら…

▲急いで脱出だ！

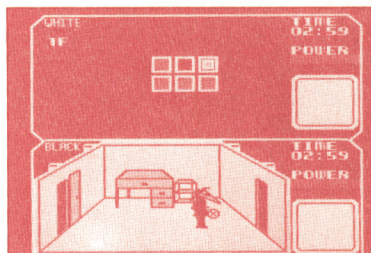
▲敵はあわれなことに。

少なくともこれだけはチェックしておこう

一刻も早く脱出するためには、絶ずマップに気を配ることが必要。マップは武器のある位置、ワナがあるかないかを教えてくれるんだ。このゲームのカギはマップが握っているといっても過言じゃないぞ。

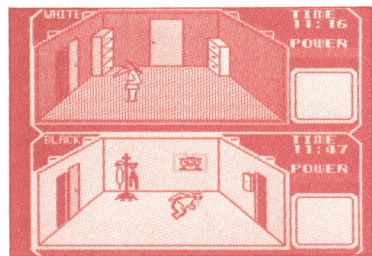
また、相手をだしぬくためには、ワナを使いこなすことも必要。もちろん相手だってしかけてくるから注意すべしだ。画面とマップにたえず気を配ろう。

これらのワナには、それぞれ有効な防具が存在する。ダイナマイトには白バケツ、スプリングには

▲ワナにかかるとあの世行き！

▲マップは絶えず活用せよ！

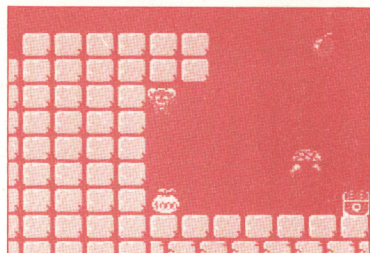
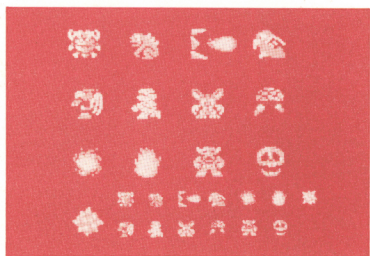
ペンチ、バケツにはカサといった具合だ。時限バクダンは2秒以内に逃げだせばだいじょうぶ。

その他、戦闘によって相手を殺すことだってできる。その勝敗はひとえに武器にかかってくるから、早く相手より有利な武器を見つけ出そう♡

とにかくこのＳＰＹvsＳＰＹは今までのゲームとはまったく異なるタイプ。絵もポップだし、ゲーム界の大元締め〝ジンテンドウ〟のディスクシステムを狙うトムコとケムコのスパイという設定もおかしくていいね。

マイティボンジャック テクモ

圧巻、256画面の大迷路

平和を愛するパメラ王と王妃、王女が、魔の大ピラミッドの中にとじこめられてしまった！ 世界の滅亡をはかる魔王ベルゼブルのしわざだ。そこでたちあがったのがマイティ族。きみは末っ子のジャックになって、王を救出しなければならない。

しかし大ピラミッドの内部は広大。何と256画面分もある複雑な迷路となっているんだ。この中には多数のワナやワープゾーンが隠され、魔物がいたるところで待ちうけている。うまく爆弾や宝をとりながら王をさがしだそう。

また、マリオの二倍という隠れキャラ、隠し部屋も大きな魅力。上下左右に自由にとびまわる主人公の動きも、独特で気もちよいし、絶対のおすすめ品だ♡

そしてこのゲームにはもう一つ〝ゲーム偏差値〟という画期的なシステムがついている。これは、きみのプレイ中の様々な要素を総合的に評価する新しい方式で、反射神経や記憶力、判断力、応用力など、きみの真の実力をコンピュータが判断してくれるぞ。この偏差値が高いほど、きみの能力はすぐれているってわけだ。

▲箱の上でジャンプ。宝をとれ！

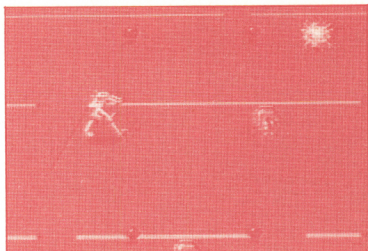
▲敵キャラずらりとせいぞろい。

▲これがうわさの〝ゲーム偏差値〟

マグマックス ニチブツ

ロボットとなる可変メカ

異星人のコンピュータ〝バビロン〟に制圧された地球。わずかに生き残った人々は、最後の力で可変メカ〝マグマックス〟を開発した！

マグマックスは、頭部や脚部と合体することによりロボット形態となるメカ。ロボットになれば、発射する弾数をふやすことができるんだ。

▲上半身はどこだ〜い？

また、ワープがつかえるので、地上と地下両面にわたって攻撃ができる。めざすは〝バビロン〟の存在するジッターポイントだ。

アトランチスの謎 サン電子

古代帝国復活をはばめ！

地殻変動によって、南大西洋上に姿を現した巨大な島アトランチス。しかしそこは、古代帝国復活をもくろむ、悪の〝ゼム・ズロ・ザヴィーラ〟が支配する土地なのだ。

主人公ウィンは、ここで行方不明となった探検家の師匠を捜しに旅立った勇かんな少年。〝ボン（爆弾）〟を武器に、ミイラ男や半魚人などのアトランチスの怪物たちと戦っていく。

島は99のゾーンで構成されている。隠し扉を見つけてこれらを渡り歩き、ザヴィーラをやっつけよう！

▲師匠をを捜してウィンは進む。

グラディウス　4月下旬発売予定　コナミ

パワーカプセルを奪って完全装備せよ！

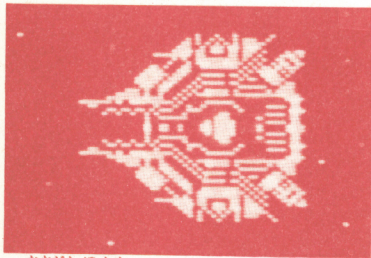
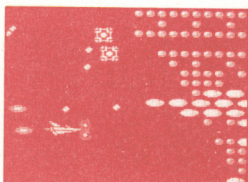
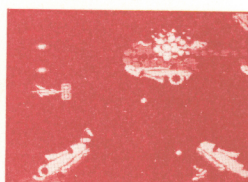
惑星グラディウスの運命を背負って超自空戦闘機ビッグバイパー発進！〝要塞ゼロス〟を攻撃だ。

強大なゼロスに対抗するには、敵のパワーカプセルを奪い、パワーアップアイテムを装着するしかない。〝スピードアップ〟地上攻撃に有効な〝ミサイル砲〟前方と天井の二方向に攻撃可能な〝ダブル砲〟破壊力の高い〝レーザー砲〟自分の分身が出現する〝オプション〟バリアが装着できる〝？〟といったアイテムをうまくつかいこなすことがカギなのだ。ダブルレーザーの併用以外は、同時にいくつもつかえるぞ♡

▲ビッグバイパーの勇姿。

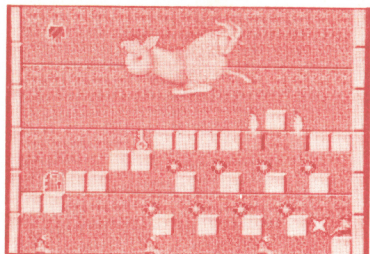
▲大型母艦ビッグコア出現！

二つのゲームは七つのステージで構成されている横スクロール型。岩石群あり、高重力空間あり、細胞体がうじゃうじゃしている空間ありと、どのステージも異次元していておもしろい。

各ステージのおわりには大型母艦ビッグコアが出現、ゼロスへの道のりはかなり遠いぞ。

▲まず火山ステージ。

▲アステロイド岩石群。

▲モアイステージ。

ソロモンの鍵　テクモ　発売未定

めざせ世界の修復！

魔力を秘めた魔術書〝ソロモンの鍵〟が復活！　世界は天地創造以前の〝カオス〟となり、悪霊たちの支配する闇の王国と化してしまう。

▲地下迷宮〝星座宮〟での大冒険。

主人公ダーナは魔法使い。善なる精霊たちに守られ、世界の修復をめざす。彼は二つの魔法（換石の術、火球の術）をつかい、十種類以上の敵と戦いながら〝鍵〟を見つけ出さねばならないのだ。

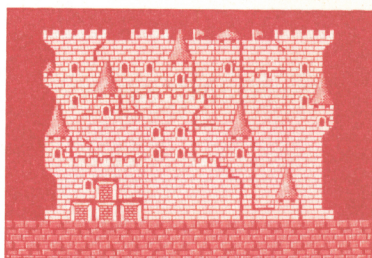
ラウンド数も全部で50面。そのラウンドの鍵をとると扉が開き次のラウンドに進めるというわけ。

このゲーム、隠しキャラだけで500以上というから、期待しよう。

キャッスルエクセレント　9月発売予定　アスキー

見事王女を捜しだせ！

魔王メフィストが、王女マルガリータを、自分の城に閉じこめてしまった。隣国の王子ラファイエルが救出にかけつけたが、城は百もの部屋にわかれて、迷路のようにいりくんでいる。はたして、王女を見つけることができるのか。

もちろん各部屋には、恐しいしかけや、敵キャラがウヨウヨしている。騎士やねこ戦士、魔法使いに司教といったメンバーだ。

▲このグロッケン城の中に王女が。

パソコン版の「ザ・キャッスル」がもとになってるが、ずっと難しくなっているぞ。

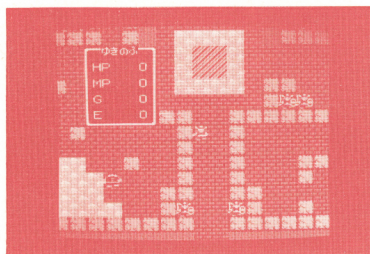
ドラゴンクエスト

発売未定
エニックス

竜王退治の大冒険ゲーム

魔の竜王の支配する国〝アレフガルド〟。人々は魔物たちの恐怖におびえながら暮していた。

このゲームで演じるきみの役割は伝説の勇者ロトの生まれかわり。アレフガルドの地を冒険し、あるときは魔物と戦い、あるときは人々から情報を聞きだし、見事竜王を倒さねばならない。少しづつ経験をつんで、能力を向上させることがひつようだぞ。

キャラクターを漫画家の鳥山明氏が描くことでも話題の、ロールプレイングゲームの決定版だ！

▲主人公に自分の名前をつけよう。

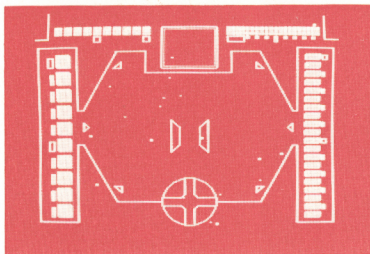
コスモジェネシス

7月発売予定
アスキー

3D感覚の戦略ゲーム

人類を三次元ごと破壊しようとする謎の敵が出現！　コスモジェネシス号に乗りこみ迎え撃つぞ。

敵は画面いっぱい３Ｄ感覚でせまってくるから、あくまでもリアル。迫力満点のスピード感が味わえる。

また画面をインフォメーションモードに切り換えると、マップとうけたダメージが映しだされる。

このゲームに勝つには、コンピュータからの指示や情報を的確につかいこなすことが必要だ！

▲冷静な状況判断が必要だぞ。

宇宙を舞台に、本格的戦略ゲームで楽もう。三次元空間をまもるのはきみたちだ♡

ファミコン探偵団(たんていだん)
ドレミファミランド

読んで楽しいゲームブック

ファミコンの世界がゲームブックにひろがった！

ファミコンソフトを題材にしたゲームブックがあることは知ってるかな？　勁文社刊の「ドルアーガの塔外伝」「チャレンジャー　秘宝よ永遠に」がそれ。どちらのおもしろさも保障つきだ♡

そもそもゲームブックとは、プレーヤーが主人公になりきり、次々とおこる事件を自分の判断でのりきっていくゲームなんだ。例えば、道が左右に別れているとしよう。そのどちらの道を進むかは、きみの判断にまかされる。

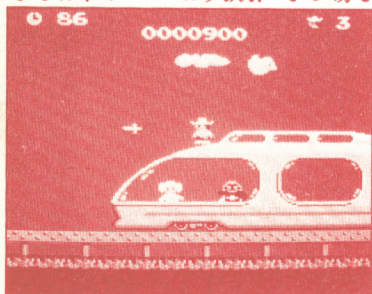
もしその判断があやまったものならば、ゲームは失敗、その場で

▲まずはマリア姫を救い出せ!!

▲冒険大活劇の世界が展開される。

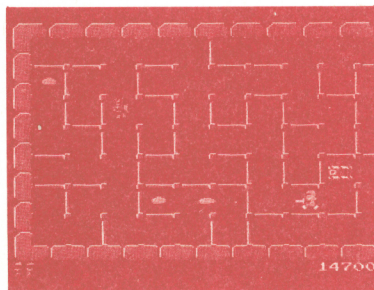
終了ってこともあり得る。なにしろ、道を選ぶなんてもっとも単純な例。いろいろな難関がきみの前にたちはだかってくるぞ。

そうした難関を突破するには、うまく最善のパターンを選択しなければならない。まあ、多少の選択ミスは、プレーヤーの技量次第でカバーできるけどね。

またゲームブックによっては、自分の体力、技術（チャレンジャーなら、ナイフ投げと情報能力、ドルアーガなら、剣さばきと魔法）などを設定することができ、その

数値に応じて、敵と白熱の戦闘を演じることができるんだ。

これらのプレイは、偶然の要素がかなり組みこまれている。つまり、どんなにきみの判断が良くても、運がなければゲームが途中で終了してしまうことだってある。それだけにスリル満点!! まるで自分が本当の冒険をしてるみたいに楽しめるぞ。

「チャレンジャー　秘宝よ永遠に」は、まさにそんな冒険心をくすぐってくれる一冊。設定もファミコン版そのままでなく、その続編といった形になっている。

このゲームは、主人公チャレンジャーが、宿敵ワルドラドを倒し、マリア姫を助け出したところから始まる。きみはチャレンジャーになりきって、姫とともにロスマリー国の秘宝をとり戻さねばならないのだ!

▲このギルを助けて戦うんだ!

▲剣と魔法の世界で大冒険!

行く手には、怪物、サイボーグ、恐龍など、様々な強敵がまちかまえている。自慢のナイフ投げと判断力で、この難関をきりぬけろ!!

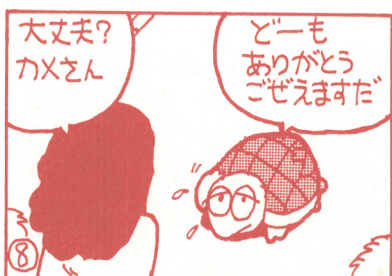
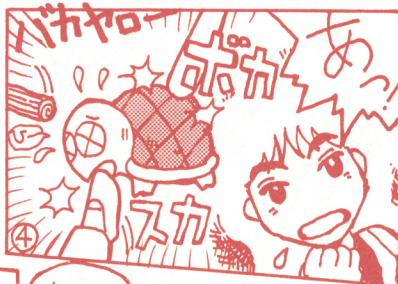
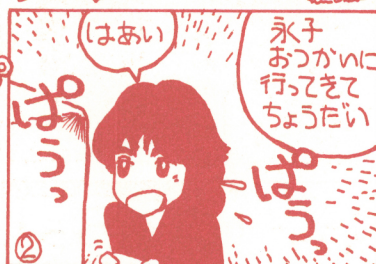
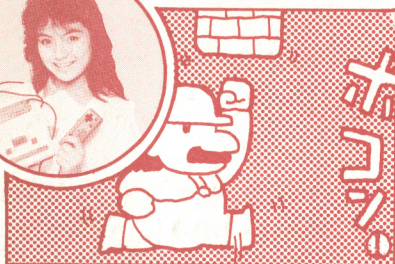
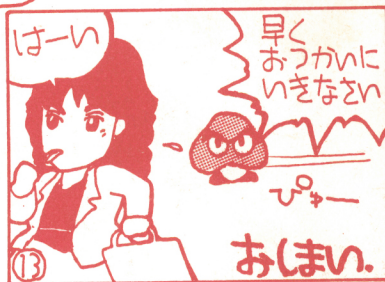
また、「ドルアーガの塔外伝」では、ファミコン版とは異なる主人公が設定されている。

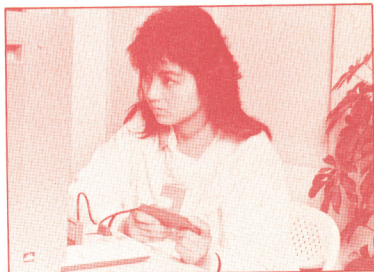
この新主人公ノヴァは、「ドルアーガの塔」で活躍のギルの双子の弟。女神イシターの導きで、悪の城塞戦車ドルアガノンに一人たちむかう!!

この城塞戦車には、ドルアーガの塔に関する重大な秘密が隠されている。ノヴァとなったきみの使命は、それをあばき出し、塔で戦っているギルに知らせること。さあ、王国の運命をかけて戦おう!!

原案・Ando.
まんが・なめこじる

永子（えいこ）ちゃんのマリオな1日（いちにち）

はーい
早く
おつかいに
いきなさい
ぴゅー
おしまい。

●黒木永子プロフィール

昭和44年10月5日生まれ。血液型B型の元気少女で、現在SOS歌劇団で活躍中。ファミコン界期待のアイドルでもある。得意なゲームは「スーパーマリオブラザーズ」「スターフォース」など。

▲ゲームに熱中する永子ちゃん。

うわさのファミコン怪獣♡

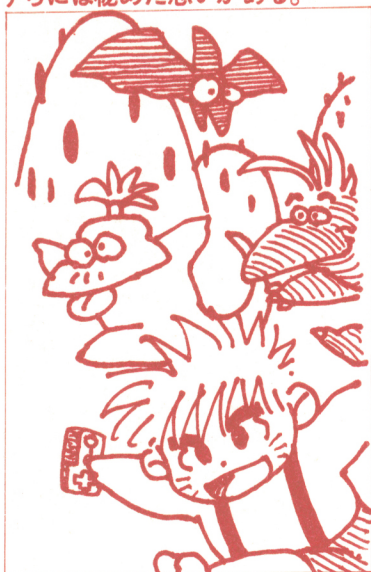
おいらは、ファミコン怪獣に育てられた、ファミコン野郎だぜ!!

　たちまち評判のファミコン怪獣。「ぼくも見た」「私も見た」といううわさだけが先行していたが、このほど有力な証言者が登場した！
　なんとその少年はファミコン怪獣に育てられたという!!　彼の名はゴロー。ファミコンで天下取りを狙う熱血少年だ。
——ゴロー君、きみはファミコン怪獣に育てられたんだって？
ゴロー＝うん。おいら、怪獣のとうちゃんがやってるおもちゃ屋の前に捨てられてたんだ。
——お、おもちゃ屋？
ゴロー＝そうだよ、怪獣だっておもちゃで遊ぶよ。特にファミコンは大ブームで、みんな朝から晩までやってるんだ。
——きみもファミコンやるの？
ゴロー＝あったりまえさ！　そのため人間界に出てきたんだもん！おいら、ファミコンのチャンピオンになって、人間のとうちゃんのカタキを討つのさ！
——カタキ？

▲ある日、おもちゃ屋の前で怪獣のとうちゃんに拾われたゴロー君。

ゴロー＝人間のとうちゃん、ファミコンの勝負で負けて社会的地位を失って、蒸発したんだって…。手掛りとなるのはこの黄金のファミコンカセットだけなんだけど、きっと重大な秘密が隠されてるに違いないんだ！　とにかくおいらがチャンピオンになって、とうちゃん（人間）を追いやった世間を

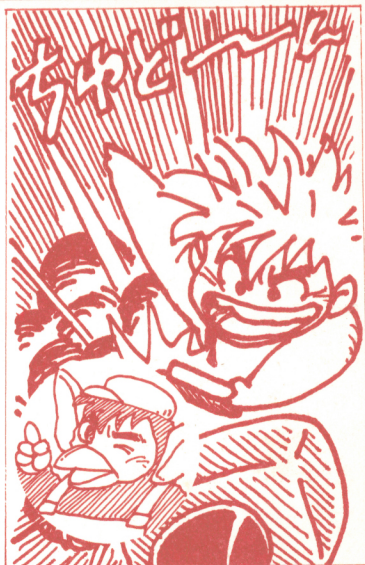
有力な証言者あらわる！

▼すくすくと育てられたが、心のうちには秘めた思いがある。

▲今、ファミコン片手に人間界へはばたいていく！

見返してやるのさ！

怪獣村からでていくといったら、母ちゃん（怪獣）は泣いてとめたけど、怪獣のとうちゃんは黙って許してくれた。ホームの片隅でおいらをVサインで送りだしてくれたとうちゃん（怪獣）の姿は、一生忘れられないぜ！

——怪獣にはいじめられたの？

ゴロー＝ううん、みんないいやつらばかりさ。でもみんなノホホンとファミコンで遊んでるから、おいらとはあわないんだ。おいらファミコンに甘っちょろい気もちでとり組むやつは許せないのさ。だから友達はこのゴロンひとりだ。

※ゴロン、ぬっと現われる。

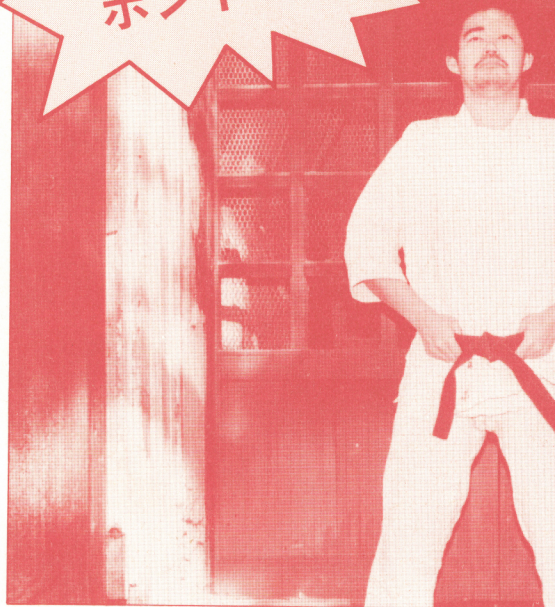
ゴロン＝どぞ、ヨロシク。

——しゃ、しゃべった！

ゴロー＝なに今さら驚いてるんだよ！　とにかくおいら、これから活躍して見せるぜ!!　ヨロシクね。

●怪獣少年のこれからの活躍、期待できそうだね

ファミコンバカ一代

ゼビウス格闘篇！　あやうし近藤!!

めでたく第二回を迎えたファミコンバカ一代。今回もあの伝説の名人〝猪殺しの近藤〟についてレポートするぞ。なにっ？　前回予告の〝熊本の不敗名人〟はどうしたかって…

う〜む、実はその探索に出た取材班は現在行方不明となって、まだ九州から帰ってこんのである。どこで何をしてるやら…。そうなのだ、実は我々はその穴を埋るため急きょ結成された〝ファミコン探偵団第二取材班〟なのである!!

とにかく我々第二取材班は、近藤名人再レポートに挑戦することにした。だがこの安直

近藤名人である。が、その時名人の言葉をあざ笑うかのような声が!!

「ふっ、くだらん、何が人生だ…」

はっとした我々の前にあらわれた姿は、ざんばら髪に着流しの男。着流しには〝常盤ハワイアンセンター〟と名がうたれ、一見してただ者ではない！

「な、何者だ」

「ふっ、ファミコンに関してはちとうるさい男と思ってもらってけっこう。それに悟ったような事をぬかすやつが、だいきらいな男ともな…」

まるっきり自分に酔ったようなしゃべり方。やはりこの男ただ者ではない。あっけにとられる我々をしりめに、男はファミコンに近づいた。

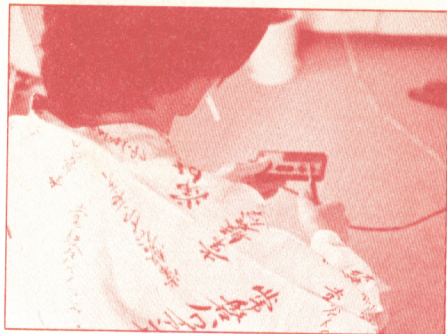
「ふっ、まだゼビウスなんてものをやっているのか。ゼビウス音速撃ちかなにか知らんが、そういったたわごとはこの技を見てから言っ

な発想が、予想もつかない大スクープにつながると誰が予想しただろうか…。

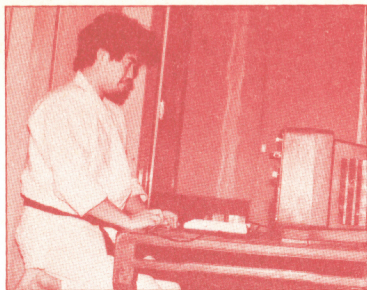
その日我々は近藤、名人の山小屋でインタビューをおこなっていた。

「ですから私は、ゼビウスを人生にたとえられると考えるのです…」と、ゼビウス観を語る

▼近藤名人に強力なライバル出現。あやうし！

てもらいたい…」
どうやらこの男、わが『ファミコン探偵団』の読者でもあるようだ。やはりただ者ではない。そして男はふところからなにやら奇怪な道具をとり出した。電車の改札口などで使われる、キップ切りのあのはさみである。
男はそれでコントローラーをはさみこむや、すさまじい連射を見せた。それはもう我々の識別能力をこえている。この時近藤名人がはじめて口を開いた。
「私より2発ほど多いようですな」
一流が一流を見抜いた！　しかしあの近藤名人より2発も多いとは。一秒間に38発ということか…。
「私は八年間、K鉄道職員として、雨の日も風の日もキップを切りつづけた。通勤ラッシュの中でだ。そしていつしか私は〝K鉄道最速のキップ切り〟の異名をとっていた」
男は聞かれもしないのに身の上話をはじめた。
「だがK鉄は民営化を押し進め、社員数を減すため、私を一般会社へと追いやったのだ！　私からキップ切りをとったらただの人。

▲必殺キップはさみ打ち。

初めて読む方に

近藤名人は、人生のすべてをゼビウスにかける伝説の超名人。修業のためにもう一年以上も箱根山にこもっている。山を降りられないよう、自ら片眉をそったのはあまりにも有名だ。
右の写真は、食糧を手にいれてごきげんなところ。

▲捨て身の攻撃、近藤名人。

私は世の中をうらみ、一匹のファミコン狼と化したのだ！」

どうやらこの男にとって現在のより所はファミコンだけのようだ。そのため、近藤名人が伝説の名人あつかいされるのが我慢できなかったのだろう。

「ふっ、近藤、きさまのゼビウス音速撃ちは破れた。素直に負けを認めたらどうだ。ふっふっふ」

この言葉に近藤名人は静かに答えた。

「もとK鉄職員とやら、ゼビウスにはノーデスモードというものがあるのを知っているかな。今私はそれを使わないで、一度も倒されず99999990点を出してみせよう。できなければ、私は自分のゲームプレーヤー生命を絶つ！」

近藤名人の恐るべき宣言である。しかし、しかしだ、近藤名人の操るソル・バルウはあくまでも華麗。見事に敵の攻撃をかわし進む。

我々は息をのんで見守り、気がついた時には数時間がたっていた。そう、近藤名人がゼビウスをやり遂げたのだ。

「今回は私の負けだ。あんたのゲーム生命をかけた気迫のプレイ、確かに見とどけたぜ」

男はそう言い残すと、一人去っていった。だがそのうしろ姿はどこか晴れやかだ。我々の一人がつぶやいた。

「戦う男のうしろ姿は美しい」

次号おしらせ

次号のファミコンバカ一代では、今号出現した自称元K鉄職員にスポットをあててみたい。彼はいかなる修業をつんでいるのだろうか。しかし九州から、第一取材班がかえってきたら変更もありえる！

またこのコーナーでは、きみの町のファミコンバカも募集中。想像を絶するような名人、達人、奇人変人を紹介してくれ！　わが第二取材班が駆けつけるぞ。

●ファミコン探偵団●

ファミコン探偵団本部では、ファミコンに関する情報を募集してるぞ！　まだ誰も知らない裏ワザ、隠れキャラなんかが見つかったら、アンケートと一緒に送ってきてくれ！　その他、どんな情報だってかまわない、送ってきてくれたみんなには、いろんなプレゼントをどんどんあげちゃうよ♡

●ファミコン探偵団
制作●BOILED COMPANY／G·P·S（ゲーム・プレイヤーズ・スペシャル）
協力●怪獣村／STUDIO HARD
イラスト●日高誠之、奥田武
田本宗嗣
デザイン●越智義久
表紙イラスト●西岡りき

企画――青龍社
編集人――大倉二郎
発行者――大島敬司
発行所――（株）日本文華社
〒100
東京都千代田区丸ノ内
2―4―1丸ビル783
TEL　東京03（215）2211〜4
振替　東京7−43444番
印刷所――凸版印刷

ISBN4-8211-4802-1 C0376

アンケートはがきを送ってくれた読者の中から、抽選で
23名にファミコン・カセットをプレゼントしちゃうゾ!!

読者アンケート

FBDM②

①今、あなたが持っているファミコン・カセットは何本ですか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

②あなたはディスクシステムを持っていますか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

③あなたは、一日のうち、何時間くらいファミコンをやりますか?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

④あなたは、家や塾で、何時間くらい勉強をしていますか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

⑤あなたの一番好きな勉強科目は何ですか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

⑥あなたが、よく読む本、好きな本は何ですか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

⑦あなたが、よく見るテレビ。好きなテレビは何ですか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

⑧ファミコン以外で、あなたの好きな遊びは何ですか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

⑨今、あなたが一番ほしいファミコン・カセットは何ですか—?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

⑩今まで、あなたが一番楽しいと思ったファミコン・カセットは何ですか——?
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

⑪ファミコンについて、あなたが言いたいことを書いてください。
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

※上のハガキを切り取って送って下さい。みんなが答えてくれたアンケートを参考にして、「ファミコン探偵団」はますます面白くなっていくよ!

郵便はがき

40円切手をはってください

100-□□

東京都千代田区丸ノ内
2−4−1
丸ビル783
㈱日本文華社
ファミコン探偵団本部係

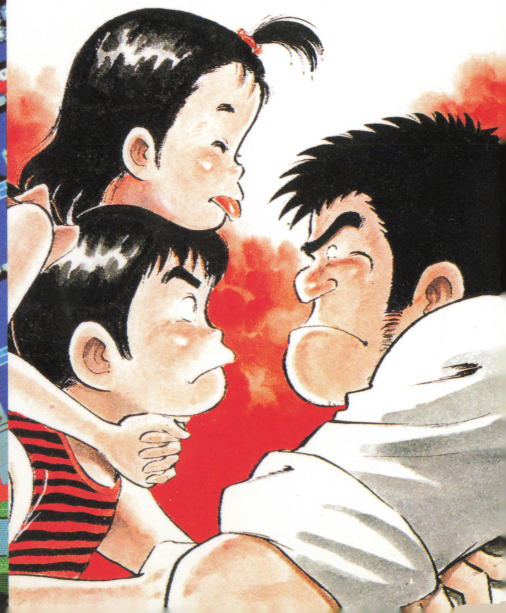
名前（フリガナ）	（男・女）
住所	（〒　－　） ☎　－
生年月日	昭和　年　月　日生まれ（満　歳）
学校名 学年	（　年）
毎月読む本・雑誌	

23名にファミコン・カセットをプレゼントしちゃうゾ!! アンケートはがきを送ってくれた読者の中から、抽選で

（キリトリ線）

―お問い合せについて―

この本の内容に関する質問などは、ハガキで直接ファミコン探偵団本部係までお願いいたします。

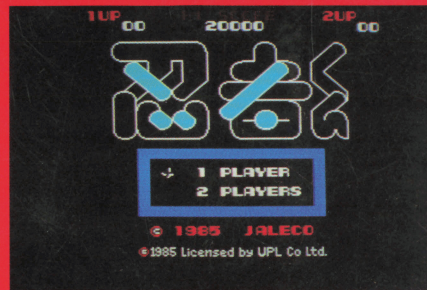
（株）日本文華社
03(215)2211〜4

ファミコン探偵団
完全必勝法
秘伝①の巻

好評発売中!!

定価560円
昭和61年6月5日　第1刷発行

発行者―――大島敬司

発行所―――(株)日本文華社
〒100
東京都千代田区丸ノ内2-4-1丸ビル783
TEL　東京03(215)2211～4
振替　東京7-43444番

印刷所―――凸版印刷(株)
Printed in Japan

秘伝②の巻

日本文華社
●定価560円

ISBN4-8211-4802-1 C0376 ¥560E

完全必勝法 ファミコン探偵団 秘伝②の巻

必殺ウラ技特集!

日本文華社
560